

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia malam merupakan dua patah kata yang sudah sangat familiar di telinga kita, dan semakin banyak pula sosok-sosok yang melakoni kehidupan dalam dunia malam tersebut. Hal tersebut tampak wajar, karena seiring dengan berjalannya waktu, kota-kota besar di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan sebagai cerminan dari sebuah keberhasilan ekonomi nasional, dan bersamaan dengan kemajuan pertumbuhan kota tersebut, maka bermunculanlah berbagai sarana hiburan, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat (Ghazali, 2004).

Dalam perkembangan jaman yang sangat pesat, kecanggihan teknologi berperan besar dalam pengetahuan remaja saat ini. Trend yang berkembang saat ini adalah remaja berbondong-bondong mengikuti gaya hidup kebarat-baratan, seperti banyak yang tergiur iklan televisi, meniru gaya hidup selebriti yang glamour, dan lain-lain. Apa saja akan mereka lakukan agar disebut anak gaul (tidak dibilang ketinggalan jaman). Banyak remaja yang menilai bahwa untuk menjadi gaul harus kenal dengan dugem, minimal pernah mencoba. Kalau belum kenal dengan dugem maka dianggap tidak gaul, cupu, dan jadul. Dengan kata lain, remaja mendapat kebanggaan jika mereka sudah merasa gaul.

Dugem atau dunia gemerlap merupakan istilah populer untuk menunjukkan gaya hidup orang di kota besar pada akhir pekan. Kegiatan dugem yang dikemas dengan suasana meriah dengan sorot lampu dan suara musik yang keras menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja yang menyebut dirinya sebagai remaja gaul. Dugem sering dilakukan di club malam, cafe, dan diskotik. Rokok, narkoba, dan minuman beralkohol sudah menjadi bagian dari dugem itu sendiri, bahkan dugem juga sudah berkaitan erat dengan seks bebas.

Kehadiran tempat-tempat hiburan malam khususnya diskotik dapat berperan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan remaja dalam masa perkembangannya, seperti kebutuhan informasi mengenai gaya hidup yang sesuai dengan kemajuan zaman. Blackwell, James dan Paul (1994) dalam Aprianti (2005) menyatakan bahwa gaya hidup terdiri dari kegiatan (activities), minat (interest), dan opini (opinion), atau biasa disebut AIO. Diskotik sebagai salah satu tempat hiburan malam dapat mempengaruhi gaya hidup (kegiatan, minat, dan opini) remaja melalui hiburan yang disajikan oleh diskotik tersebut.

Tempat hiburan malam semakin menjamur di kota-kota besar. Di berbagai sudut kota bisa ditemukan bermacam macam tempat hiburan yang dibuka pada malam hari, mulai dari kafe-kafe sampai tempat diskotik. Banyaknya tempat hiburan malam yang bermunculan tak lepas dari tren yaitu suatu kecenderungan perilaku atau kegiatan yang diikuti oleh orang banyak pada suatu masa tertentu yang sedang berlaku di masyarakat modern yang menjadikan diskotik dan tempat hiburan malam

lainnya sebagai tempat alternatif berkumpul. Bagi para pengunjungnya, tempat hiburan malam dapat menjadi ajang bersosialisasi dalam rangka memperluas pergaulan dan wawasan mereka.

Fenomena hiburan malam dalam kemasan modernitas yang kini seolah menjadi nafas baru dan salah satu hal yang menarik dan menyedot anak muda untuk berpartisipasi di dalamnya. Club, café, Diskotik, Bilyard, Konser music dan lain sebagainya merupakan tempat-tempat yang biasa dikunjungi anak muda dan mahasiswa. Kehadiran diskotik pada saat ini berpotensi untuk menstimulasi gaya hidup remaja khususnya yang mengunjungi tempat-tempat tersebut. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa melalui interaksi sosial yang berlangsung pada akhirnya seseorang mampu untuk mengenal, menghayati nilai, dan norma kelompok/kelompok temannya sehingga dapat menetapkan peran yang dijalannya atau sebaliknya dapat berdampak buruk pada kehidupan pribadi dan sehari-hari remaja tersebut. Kehadirannya juga tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi tetapi juga dipengaruhi oleh modernisasi komunikasi di masyarakat.

Manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial, memiliki dorongan ingin tahu, ingin maju dan berkembang. Melalui komunikasi manusia dapat memperoleh informasi yang baru. Menurut Sarwono (2002) komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antar satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Kemudian dinyatakan komunikasi sebenarnya bukan hanya ilmu pengetahuan, tapi

juga seni bergaul. Selain itu dapat dikatakan bahwa melalui komunikasi dan kontak sosial maka terjadi proses sosial, sehingga manusia dapat mengikuti perkembangan yang terjadi melalui proses ini.

Fasilitas komunikasi dan informasi sebagai salah satu penyokong utama arus globalisasi berpengaruh signifikan dalam segala sektor kehidupan. Arus globalisasi memaksa remaja menerima perbedaan kebudayaan yang bercampur (kebudayaan Timur versus kebudayaan barat). Penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini lebih jauh karena para clubbers seakan tidak pernah merasa bersalah dengan kegiatan yang dilakukan, bahkan menganggap bahwa dunia malam suatu trend dan pelepas stress. Pentingnya penelitian ini untuk mengetahui studi tentang kejadian di dunia malam sehingga dapat menjadi himbuan bagi remaja lain agar tidak terjerumus kedalam dunia malam. Dari uraian diatas maka penulis berniat untuk meneliti dan membahas lebih lanjut mengenai “Fenomena Tempat Hiburan Malam dan Gaya Hidup Remaja di NeoPC di Kota Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan pada latar belakang atas , maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana Fenomena Tempat Hiburan Malam NeoPC berdampak pada gaya hidup remaja di Kota Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui Fenomena Tempat Hiburan Malam di NeoPC berdampak pada gaya hidup remaja di Kota Palembang ?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui Fenomena apa saja yang terjadi di suatu tempat Hiburan Malam dan mengkaji Gaya Hidup Remaja di Kota Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman untuk lebih mengenali diri.

1.4.2.2 Bagi Masyarakat

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi Masyarakat untuk lebih memahami fenomena yang terjadi serta gaya hidup remaja di tempat hiburan malam Palembang.

1.4.2.3 Bagi Universitas Bina Darma Palembang

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat untuk perkembangan Ilmu Komunikasi.