

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Lampu sorot, lampu berkelau warna- warni, musik kencang dan banyak orang menikmati suasana musik yang identik dengan musik aliran disco sangat biasa didengar saat berada di tempat yang disebut dengan tempatdugem. Dugem sendiri diambil melalui singkatan “Dunia Gemerlap”. Sesuai dengan nama singkatan dari dunia gemerlap, tempat tersebut sering dikaitkan dengan tempat dunia malam, tempat yang kebarat-baratan, tempat yang dimiliki oleh kaum menengah keatas, dan bisa juga merupakan tempat yang dianggap sebagai tempat membawa efek negatif bagi banyak orang.

Malbon (1999) mendefinisikan dugem sebagai sebuah aktivitas pertunjukan didalam suatu ruangan yang bernuansa redup dengan lampu-lampu dan dengan diiringi musik. Tidak semua mahasiswi tertarik dengan kehidupan dunia gemerlap. Masih banyak yang menganggap bahwa dunia gemerlap identik dengan hal-hal negatif. Namun sebaliknya, ada juga mahasiswi yang secara rutin pergi ke tempat-tempat hiburan malam dan menjadikan dugem sebagai gaya hidup.dengan adanya dunia gemerlap maka akan menjadikan mahasiswa saat ini tertutup dalam dunia halunya dan dapat menyebabkan penyimpangan (Senduk, 2016).

Tempat *dugem* atau dunia gemerlaptersebut dibuat menjadi tempat hiburan malam bagi penikmatnya. Pada kenyataannya, tempat hiburan malam ini merupakan tempat yangsangat digemari oleh anak muda saat ini. Dunia malam seperti ini biasanya digunakan sebagaitempat untuk minum alkhohol, dan memiliki

dampak yang buruk bagi anak muda saat ini. Pernyataan tersebut juga dikutip oleh (Michels, 2022) melalui laman *www.bacapos.com* bahwa dunia malam kini sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh para remaja, dunia ini berisi minuman-minuman beralkohol, berdugem ria, berkumpulnya laki-laki dan perempuan baik yang hanya sekedar ketemuan ataupun melakukan kegiatan lainnya. Dampak buruk yang dapat membahayakan sikap dan sifat mental asli bangsa Indonesia sebagai bangsa timur mulai terkikis oleh kesenangan remaja menikmati dunia malam.

Dunia malam selalu dikaitkan dengan sebuah gaya hidup *glamour* atau gaya hidup mewah dan hanya kalangan menengah keatas yang dapat menikmatinya. Istilah gaya hidup sendiri digunakan, karena dunia malam bagi penikmatnya merupakan sebuah kebiasaan tersendiri maka kebiasaan pergi atau masuk ke tempat dugem dapat disebut sebagai gaya hidup. Istilah gaya hidup sendiri menurut (Adlin, 2006) dilihat baik dari sudut pandang individual maupun kolektif mengandung pengertian bahwa gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respons terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup.

Salah satu perubahan yang terjadi dalam diri individu dan telah mewabah pada masyarakat banyak pada saat ini adalah gaya hidup mereka yang menjadi budaya konsumerisme. Salah satu perspektif utama budaya konsumen adalah adanya masalah kesenangan emosional untuk konsumsi, mimpi-mimpi, dan keinginan yang ditampakkan dalam bentuk tamsil budaya konsumen dan tempat-tempat konsumsi tertentu yang secara beragam memunculkan kenikmatan

jasmaniah langsung serta kesenangan estetis (Featherstone, 2001:30). Hal ini juga berkaitan dengan permasalahan tentang keinginan, kesenangan dan kepuasan bagi masyarakat.

Ada dua faktor krusial untuk memahami perubahan yaitu industrialisasi dan urbanisasi yang secara bersamaan memberi kontribusi munculnya budaya pop (*pop culture*) (Storey, 2004: 31). Gaya hidup erat kaitannya dengan budaya pop. pergeseran perhatian dari gaya hidup yang dipahami sebagai serangkaian disposisi. selera budaya, praktik-praktik pemanfaatan waktu luang yang relatif tetap. yang membatasi berbagai kelompok dengan kelompok lain menjadi asumsi bahwa dalam kota kontemporer gaya hidup terbentuk secara lebih aktif (Featherstone, 2001: 228). Hal ini dapat dicontohkan seperti musik, *fashion*, televisi, video, minuman keras. dansa, *dugem* yang mengalami perkembangan secara cepat dan mudah diterima oleh sebahagian besar masyarakat, apalagi anak-anak muda pada saat ini yang masi berumur 16 – 30 tahun dan beberapa dari mereka masi bergantung ke pada orang tuannya.

Perubahan ini, tentu tidak terlepas dari yang namanya pembangunan dan pertumbuhan kota di beberapa daerah di Indonesia terlihat semakin maju. Pembangunan perkotaan (*Urban Development*) dapat dipahami sebagai perubahan yang sangat menyeluruh mencakup semua perubahan masyarakat perkotaan, dari adanya perubahan sosial ekonomi, sosial budaya, maupun perubahan fisik, yang terlihat jelas dengan adanya bangunan yang menjulang tinggi ke angkasa. Kota saat ini menjadi pusat dari segala sektor industri dan merubah bagaimana prilaku, dan

kebudayaan masyarakat yang ada di perkotaan, ini di sebabkan karna adanya pengaruh globalisasi (Hendarto, 1997).

Indonesia merupakan salah satu negara yang mulai terbawa arus globalisasi. Apalagi sebagian besar masyarakat Indonesia mudah terpengaruhi oleh budaya budaya dari luar baik itu yang merugikan maupun yang menguntungkan. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan modernpun menjadi faktor utama dari masuknya budaya luar, khususnya budaya barat yang terkenal dengan kebebasan yang melampaui batas. Apabila budaya luar yang merugikan dibiarkan masuk begitu saja, maka semakin lama semakin pula moral bangsa Indonesia tercampuri oleh budaya luar yang merugikan. Namun tidak semua negara terbuka dan bisa menerima kebudayaan dari luar, dengan alasan mereka masih ingin mempertahankan adat istiadat nenek moyang yang mereka miliki.

Anak muda menjadi salah satu target yang mudah dipengaruhi budaya - budaya luar. Hal tersebut dikarenakan anak muda memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan hal-hal baru yang masuk ke Indonesia. Anak muda memiliki daya pikat tersendiri terhadap sesuatu hal yang baru. Sehingga sering kali anak muda menerima dengan mudah budaya-budaya barat yang merugikan. Salah satu budaya barat yang merugikan dan sudah banyak yang melekat pada diri anak muda adalah hedonisme (Bruno, 2019 : 168)

Dugem yang merupakan singkatan dari dunia gemerlap sudah menjadi gaya hidup anak muda di kota-kota besar saat ini, mereka melakukan itu dengan tujuan

untuk menghilangkan stres setelah suntuk dengan berbagai aktivitas yang telah mereka lakukan pada siang hari. Istilah dunia gemerlap (*dugem*) populer sebagai suatu bentuk aktivitas yang dilakukan anak-anak gaul yang erat hubungannya dengan *clubbing plus having fun* ke sejumlah tempat hiburan *trendsetter*, disko, *mejeng*, minum-minuman keras, sampai curi-curi pandang mencari kenalan, hingga teman baru (Emka, 2003 : 145).

Dalam aktivitas *dugem* ada tiga macam jenis anak muda di dalam *dugem*. Yang pertama anak muda yang *dugem* karena coba-coba, ke dua karena telah terbiasa, dan ketiga karena prestise. Anak muda yang termasuk ke dalam kategori coba-coba saat ini belum bisa dikatakan sebagai penikmat *dugem* sebab mereka belum menjadikannya sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Kalau untuk level terbiasa mereka menjadikan *dugem* layaknya hobi yang sulit di tinggalkan. Di tempat *dugem* tersebut mereka biasanya sudah memiliki *gank* atau kelompok. Sedangkan untuk level prestise lebih banyak menjadikan *dugem* sebagai gaya hidup (Desti, 2012)

Prestise merupakan kapasitas seseorang mempunyai rasa percaya diri terhadap orang lain (Soetomo, 1995 : 83). Dengan pergi *dugem* atau *clubbing* seseorang akan mendapatkan predikat sebagai anak gaul yang akan disanjung-sanjung oleh orang sekitar. Inilah yang banyak terjadi pada anak muda, selain mencari kesenangan ikut *dugem* juga merupakan sebuah prestise bagi mereka untuk datang ke pub atau diskotik tersebut.

Dulunya *clubbing* atau *dugem* dikenal dengan istilah disko. Disko dan musik dansa identik dengan budaya gay, mereka menganggap disko dan musik

dansa yang cocok dengan kultur gay. Awalnya disko muncul di New York pada tahun 1970-an, hal ini disebabkan karena Amerika sedang sumpek oleh kecamuk Perang Vietnam yang tidak segera usai, gonjang ganjing politik dalam negeri, dan ekonomi yang tidak lagi cerah. Anak-anak muda memberontak membuat suasana tidak nyaman. Di saat itulah disko muncul untuk pertama kalinya ketika orang butuh pelarian untuk melepas kesumpekan mencari kegembiraan, pada sebuah klub-klub bawah tanah di Manhattan, ketika hari gelap dan lampu-lampu kota dinyalakan anak-anak muda mencari surga dalam iringan musik disko (Rilya Senduk, 2016 : 9).

Musik disko adalah gabungan *Tamla Motown*, *Soul*, dan lagu-lagu pop balada kulit hitam. Disko telah menciptakan musik tarian yang khas teknologi tidak mengandung pesan, dan tidak lebih dari kreativitas para produser serta para penampil. Mereka mencampurkan minimalisme dan Elektro Pop yang keras untuk menciptakan genre Internasional yang disebut disko. Kemudian tarian disko ini menjadi parodi yang dipraktikkan oleh *audiens* atau para penyukanya. Maka disko (dengan tata lampu dan tata suara yang lebih dahsyat) menggantikan ruang dansa, klub malam dan bar-bar (Thorne67: 2008).

Kemunculan John Travolta dalam Film *Saturday Night Fever* (1977) membuat demam disko menyebar ke seantero planet bumi. Setelah melewati fase awal disko memasuki fase yang dinamai *post-classic* disko pada awal 1980-an. Setelah periode itu, muncul aliran musik *pop wave* dan *punk rock*. Pada tahun 1990-an, disko muncul kembali sebagai genre baru dengan nama *dance music* dan mengalami perkembangan seiring pesatnya teknologi perekaman. Ini adalah masa

elektrik, ketika mereka mengambil lagu orang lain, kemudian meramunya menjadi musik mix yang bikin orang bergoyang. Budaya *dugem* baru ini mulai mewabah ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Musik house diterima di Indonesia karena kecenderungan masyarakatnya ke arah hedonisme komunal serta ikatan batin dengan Belanda berkat masa penjajahan (yang melahirkan hubungan dengan pusat produksi obat terlarang di Amsterdam) (Rilya Senduk, 2016 : 9).

Hingar bingar suara musik keras adalah sajian utama pada sebuah diskotik atau pub ditambah dengan lampu tembak membuat suasana semakin garang sehingga tempat ini menjadi primadona dalam industri hiburan malam sebagai tempat menghilangkan stres dengan berdisko atau melupakan masalah sejenak dengan minum-minum (Stevenio, 2007: 229). Musik *techno* adalah musik yang biasa diputar di pub, diskotik atau bar, hal ini disebabkan karena hentakan lagu yang keras dapat membuat pendengarnya berdiri dan menggerakkan semua badannya untuk menari atau lebih dikenal dengan istilah melantai bagi penikmat *dugem*.

Aktivitas malam seperti *clubbing* sangat berkembang pesat di Indonesia terutama di kota metropolitan seperti Jakarta, Bandung, Makasar, dan Yogyakarta. Hal ini terbukti dengan banyaknya dibangun tempat-tempat hiburan malam tersebut yang memiliki fasilitas lengkap seperti tempat parkir yang luas, tempat karaoke, minuman beralkohol seperti *Black label*, *Bacardi*, *Jack Daniel's*, *Martini Russo*, *Red Label*, *Kahlua*, *Cointreau*, *Tequila*, *Soju*, *Vibe* dan lain – lain. Tempat- tempat ini identik dengan seks bebas dan narkoba yang membawa manusia ke jurang hitam, bahkan kafe-kafe yang bergengsi ini menyediakan minuman beralkohol produk luar

negeri dan menghadirkan para penari telanjang yang didatangkan dari berbagai kota bahkan dari berbagai negara seperti gadis Uzbekistan, Rusia, China, Korea dan lain lain. Biasanya yang mengunjungi tempat ini adalah eksekutif muda atau orang-orang yang berkantong tebal karena dalam waktu semalam mereka bisa mengeluarkan uang 2-5 juta. Pesta ini disebut sebagai pesta hura-hura dan umumnya dilaksanakan semalam suntuk (Emka, 2003: 240-241).

Dugem bagi sebagian orang telah menjadi kebiasaan yang tidak dapat dihilangkan. Perilaku seperti itulah yang salah satu penyebab terjadinya pergeseran nilai-nilai dalam masyarakat yang juga di pengaruhi oleh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sehingga terjadi transformasi budaya. Transformasi secara umum dapat dipahami sebagai suatu perubahan yang terjadi di masyarakat, ketika serat-serat budaya yang menyangga suatu peradaban yang pada suatu saat tidak dapat lagi berfungsi sebagai penyangga kebudayaan yang tengah berlangsung (Joan, 2006: 1) Hal ini dapat memunculkan budaya baru dalam masyarakat.

Kebiasaan *dugem* yang awalnya hanya sebagai keinginan untuk mencari senang, namun akhirnya bisa menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi yang bahkan membudaya dalam jiwa mereka. Namun bagi Masyarakat awam *dugem* selalu diasosiasikan sebagai kegiatan negatif dan sebuah perilaku menyimpang. Hal ini disebabkan karena *dugem* selalu identik dengan dengan music yang mehentak yang keras, wanita *sexy*, minuman yang memabukan sambal bergoyang mengikuti alur music, dan berujung pada *sexs* bebas. Bagi sebagian orang *dugem* di anggap sebagai pemberi kesenangan semu (sementera) dan budaya bagi kaum yang menganut faham hedonisme. Namun bagi penikmatnya *dugem* adalah bagian dari gaya hidup

metropolitan yang dilakukan untuk mencari kesenangan, membuang kepenatan dari rutinitas kegiatan, atau hanya sekedar mengisi waktu bersama teman-teman. *Dugem* merupakan sesuatu yang mampu memberikan kesenangan dan kepuasan bagi penikmatnya. Kesenangan yang hanya bisa mereka dapatkan dengan menghabiskan waktu dan uang tanpa memperdulikan keadaan luar mereka (Liyansyah, 2009 : 13).

Begitu juga yang terjadi di Sumatera Barat khususnya Padang sebagai wilayah ibukota provinsi yang masyarakatnya heterogen. Seiring dengan perkembangan zaman, Padang sebagai kota yang mengalami perkembangan juga memiliki tempat hiburan yang beraktivitas pada malam hari seperti pub atau diskotik. Beberapa tempat hiburan malam yang sering dikunjungi oleh anak muda saat ini adalah Angel's Wing Padang, Hotstation Cafe & Bar Padang, Teebox Music Room, dan Vegas. Bagi yang mencari prestise mereka bertanding keluar masuk diskotik dengan berpenampilan semenarik mungkin dan menggunakan kendaraan pribadi mereka. Dari sebutan saja sudah dapat dikatakan bahwa apa yang di lakukan para pelaku dugem itu niscaya tidak akan jauh dari hal-hal yang tidak baik, "*clubbing*", "*shopping*", "*tripping*", pacaran bebas, "nge-drug", sakau, dan huru-hara (Mila, 2007 : 1). Aksi-aksi tersebut akan merusak karakter seorang anak muda, jika tidak disaring dengan baik oleh masyarakatnya.

Perubahan yang terjadi saat ini mungkin akan meningkat atau akan membaik di masa yang akan datang. Teoritis kontemporer berhaluan ke masa depan (futurist) sebagian memandang masa depan itu penuh kehebohan, sebagian memandang netral dan sebagian lagi memandang dengan penuh optimisme. Semua berasumsi bahwa arah perkembangan masyarakat di masa depan dapat ditentukan

dan perubahan sebenarnya tidak dapat ditetapkan arahnya. Argumen ini berarti bahwa perubahan itu tidak mempunyai arah tertentu (Lauer, 2001:160).

Intinya siapapun tidak mengetahui arah perubahan di masa depan, bisa saja perubahan ke arah yang baik seperti tertanamnya nilai-nilai dan norma-norma dalam hati masyarakat atau mungkin akan semakin buruk dari sebelumnya seperti membiasakan hidup dengan narkoba, minum-minuman beralkohol dan *free sex*. Hal tersebut tidak lepas dari kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan bagaimana masyarakat menerima kemajuan tersebut.

Bagi masyarakat Padang yang memiliki budaya Minangkabau, *clubbing* atau *dugem* merupakan kegiatan hura-hura yang melanggar nilai-nilai, norma-norma adat Minangkabau, tapi bagi sebagian kecil masyarakat Padang yang masyarakatnya heterogen menganggap *dugem* sebagai hal biasa. pada saat ini aktivitas *dugem* lebih banyak digemari oleh anak muda yang masi bergantung ke pada orang tua nya, bahkan sampai mempengaruhi perilaku dan kepribadian mereka. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang *dugem* yang telah menjadi gaya hidup bagi sebagian anak muda dan bagaimana aktivitas gemerlapnya dunia malam bagi anak muda di Kota Padang.

B. Rumusan Masalah

Lampu kerlap kelip, lampu berkilau, lampu sorot, musik jedag-jedug dan banyak orang menikmati suasana musik yang identik dengan musik aliran disko sambil bergoyang-goyang sangat mudah ditemukan dalam aktivitas klub malam di sebuah diskotik, ini adalah gambaran betapa riuh nya kehidupan malam disebuah

diskotik, dan dapat merubah perilaku anak muda yang sering pergi *dugem*. Sehingga merusak generasi bangsa dan tentu nya tidak sesuai dengan perilaku anak muda yang ada di Kota Padang yang tentunya masi kental dengan norma dan adat Minangkabau.

Clubbing atau *dugem* merupakan contoh kecil budaya luar namun telah diterima dengan baik oleh beberapa masyarakat di Kota Padang yang berjalan sesuai dengan perkembangan zaman. Umumnya yang mengikuti semua alur perkembangan zaman ini adalah anak muda, ini terjadi disebabkan karena mereka sangat mudah terpengaruh dengan hal-hal yang baru dan menantang, salah satunya adalah *dugem*. Keberadaan pub di Kota Padang ikut mempengaruhi gaya hidup dan perilaku anak muda yang ikut *dugem* tersebut sehingga menjadi kebutuhan yang harus mereka penuhi.

Dugem bisa dikatakan dengan hiburan *high class* karena membutuhkan uang yang cukup banyak. Tentunya anak muda yang suka *dugem* memiliki keluarga yang berlatar belakang ekonomi menengah kelas atas, karena tidak mungkin mereka dari kalangan bawah. Namun ada juga anak muda yang berasal dari keluarga sederhana yang hobinya *dugem*. Hal ini banyak terjadi pada perempuan yang akhirnya mereka di kenal dengan cewek yang tidak baik karena ditinjau dari ekonominya tidak mungkin bisa keluar masuk pub dengan mudah kalau tidak ada yang membayarkannya yang tentunya tidak secara cuma-cuma tetapi punya imbalan yang setimpal.

Tidak bisa dipungkiri bahwa *dugem* menjadi trend bagi anak muda saat ini dan mungkin menjadi salah satu syarat untuk memenuhi kriteria sebagai "anak gaul". *Dugem* yang oleh sebagian orang mengidentikan dengan minuman keras dan *free sex* pastinya tidak sesuai dengan adat dan budaya Minangkabau sehingga perilaku ini telah jauh melanggar norma dan nilai-nilai dalam masyarakat yang dapat menyebabkan munculnya perilaku yang menyimpang. Oleh sebab itu keberadaan anak muda saat *dugem* sangat patut untuk di pertanyakan karena sesuai dengan titlanya sebagai anak muda yang orang tua nya berharap agar anaknya menjadi orang yang sukses namun sekarang mereka malah berada di suatu tempat hiburan malam yang bisa membawa mereka ke arah yang negatif.

Akan tetapi bagi sebagian anak muda berpendapat bahwa pub adalah sebagai tempat pelarian dari kejenuhan mereka terhadap berbagai aktivitas mereka pada siang hari. Dengan ikut *dugem* anak muda bisa terjerumus ke jurang hitam karena sangat banyak godaan yang menanti mereka untuk berubah haluan ke arah yang negatif seperti memakai narkoba, *free sex*, dan minuman keras yang telah menjadi gaya hidup penikmat dunia malam. Mereka dianggap lemah jika tidak mencoba narkoba, tidak gaul, dan pengecut kalau tidak *free sex* apalagi tidak mencoba minuman keras dalam jumlah banyak. Bahkan ada yang sengaja taruhan minuman keras, memperebutkan wanita yang umumnya diakhiri dengan perkelahian bahkan sampai merenggut nyawa dan berujung pada tindakan kriminal.

Dugem sangat bertolak belakang dengan struktur sosial masyarakat Padang yang masi kental dengan aturan, norma-norma, dan nilai kemasyarakatan yang ada, namun aktivitas ini mengalami perkembangan yang cukup cepat sehingga

membawa masyarakat ke arah perubahan, baik ke arah yang baik maupun ke arah yang tidak baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah peneliti paparkan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa yang melatarbelakangi anak muda *dugem* di Kota Padang?
2. Bagaimana aktivitas *dugem* anak muda di kota padang dan menjadi kan *dugem* sebagai *lifestyle* mereka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan apa yang melatarbelakang anak muda *dugem* di Kota Padang
2. Mendeskripsikan bagaimana aktivitas *dugem* anak muda di Kota Padang dan menjadikan sebagai *lifestyle* mereka

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang gemerlap dunia malam bagi anak muda di Kota Padang bertujuan untuk memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kontribusi dalam bahan kajian Pustaka antropologi sosial umumnya, khususnya pada kajian aktivitas *dugem* yang dilakukan anak muda dan menjadikannya sebagai gaya hidup. Selanjutnya, dapat digunakan oleh

peneliti lain dalam membandingkan dan mengembangkan penelitian yang sejenis dengan tema yang ditulis oleh peneliti, terkhusus untuk penelitian lebih lanjut.

2. Secara praktis, dapat menjadi bahan review berbagai hal yang berhubungan dengan bagaimana aktivitas *dugem* yang dilakukan anak muda dan menjadikannya sebagai gaya hidup. Serta dapat memanfaatkan penelitian ini oleh pemerintah atau lembaga sosial sebagai bentuk acuan.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka menjadi salah satu dasar dalam penelitian ini dan juga sebagai bahan pendukung agar dapat mempertegas hasil dari penelitian, penelitian ini mengambil sumber berdasarkan permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu :

Pada buku tulisan Moammar Emka (2005) yang berjudul “*Jakarta Undercover : Sex n’ The City*”. Pada tulisan ini Moammar Emka bertujuan untuk mengkaji dan melihat bagaimana sebuah gambaran kehidupan mentropolis Kota Jakarta yang begitu kompleks. Terutama yang berkaitan dengan gebyar kehidupan malamnya dan gaya hidup sejumlah orang terkukung dalam dunia *rare society* untuk mengidentifikasikan sekelompok orang yang terbiasa hidup dengan budaya kafe atau pesta yang setia dengan *spending time plus spending mony* untuk mencari satu bentuk kepuasan pribadi atau mencoba mencari pembebasan dari belenggu aktivitas rutin sehari-hari. dan di dapatlah bagaimana model tradisi yang berkembang dalam dunia malam di berbagai Kawasan Jakarta. Terdapat banyak

kisah mengenai petualangan cinta, seks dan runtuhnya kemanusiaan yang telah mengubur moralitas dan agama, tidak ada lagi nilai dan etika yang dipertaruhkan, tinggal kebinalan dan animal insting yang terus di puja dan di jalani.

Selanjutnya, pada tulisan Nindyastari (2008) dengan judul “*Gaya Hidup Remaja yang Melakukan Clubbing*”. Penelitian ini menceritakan tentang gaya hidup remaja yang terlibat dalam kegiatan *clubbing* dan faktor-faktor yang membentuk gaya hidup mereka. Subjek dalam penelitian ini difokuskan pada dua pria muda dan satu wanita muda yang telah berada di klub setidaknya kurang lebih selama satu tahun. Subjek pertama merupakan seorang wanita berusia 20 tahun yang tinggal di sebuah kompleks apartemen di Ciputat, dengan gambaran pergi *clubbing* seminggu tiga kali. Subjek kedua, seorang anak muda laki-laki berusia 20 tahun yang tinggal di kompleks kondominium di Pondok Indah dan pergi ke klub satu sampai empat kali seminggu. Subjek ketiga adalah seorang anak muda laki-laki berusia 17 tahun yang tinggal di kompleks perumahan Nanas di Cebu, dimana ada empat kali dalam seminggu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup ketiga anggota klub dipengaruhi oleh pengaruh negatif yang berasal dari alkohol dan obat-obatan terlarang, mereka banyak menghabiskan waktu di luar rumah, bersama teman-teman, prioritas hidup cukup jangka pendek dan kurangnya perhatian keluarga terhadap mereka. terfokus pada masalah pribadi. Gaya hidup ini dibentuk oleh pengaruh situasi dan keadaan keluarga, dimana ketiga subjek cenderung tidak terpenuhi kebutuhannya di dalam keluarga, seperti rasa kasih sayang dan perhatian

dari keluarga mereka, sehingga mencari jalan keluar melalui lingkungan teman-teman sebaya.

Penelitian di atas hampir sejalan dengan penelitian yang akan diangkat, dari bagaimana gaya hidup *dugem* bisa menjadi kebiasaan, dan berdampak negatif, namun penelitian yang akan dilakukan lebih terfokus kepada bagaimana latar belakang anak muda pergi *dugem* dan bagaimana pola aktivitas *dugem* yang dilakukan anak muda di sebuah diskotik.

Selanjutnya adalah tulisan yang berjudul “*Mahasiswa dan Dunia Gemerlap Malam*” (*Studi Deskriptif tentang kehidupan gemerlap mahasiswa di Kota Medan*) oleh Hybrianto, Nugraha (2014). Dalam karya ini, penulis menggambarkan bagaimana siswa menjalani gaya hidup mereka. Gaya hidup yang diartikan oleh penulis adalah gaya hidup mahasiswa yang beraktivitas di klub malam. Sebagai seorang pelajar, Anda seharusnya memiliki jadwal yang sangat sibuk, namun disini penulis menceritakan bahwa pelajar yang ingin menjadi *nightlifers* terutama karena pilihan gaya hidup dimana pelajar tersebut tinggal.

Berikutnya adalah tulisan oleh Afrita Miftafaroh dan Grendi Hendrastomo, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta*”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gaya hidup mahasiswa Yogyakarta di diskotik, alasan mahasiswa Yogyakarta pergi ke diskotik dan pengaruh gaya hidup mahasiswa Yogyakarta pergi ke diskotik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *clubbing* merupakan trend baru dan telah menjadi gaya hidup yang disukai sebagian mahasiswa Yogyakarta saat ini, karena

menurut mereka *clubbing* dapat menjadi sarana ekspresi untuk mencari jati diri. *Clubbing* menjadi istilah populer di kalangan mahasiswa Universitas Yogyakarta karena mengacu pada kehidupan malam yang mencakup kebebasan, ekspresi, modernitas, teknologi, *hedonisme*, *konsumerisme*, dan metropolis yang menjanjikan segala macam keseruan dalam waktu singkat.

Kemudian tulisan yang ditulis G. A. Divana Perdana berjudul *Dugem: Ekspresi Cinta, Sex, dan Jati Diri*. Divana Perdana fokus menganalisis dan menjelaskan secara ringkas permasalahan *dugem* dengan dibumbui berbagai pesan moral, dengan fakta di lapangan menjadi pijakan untuk menjelaskan realitas pergaulan kaum *dugem*, serta memaknai hakikat cinta dan kemanusiaan para pelaku *dugem*.

Selanjutnya tulisan yang di tulis oleh Doni Jatnika Permana tentang “Pengaruh Gaya Hidup Dunia Gemerlap Terhadap Perilaku Menyimpang Pada Remaja” membahas mengenai remaja Bandung dan kota besar saat ini sangat menyukai dunia gemerlap. Remaja menganggap bahwa pergi ke klub itu keren dan normal. Meskipun tidak sesuai dengan prinsip dan aturan yang berlaku, tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan di *clubhouse* lebih banyak memiliki dampak negatif daripada positif, dan biasanya menyebabkan perilaku menyimpang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mendorong anak muda memasuki dunia gemerlap adalah faktor lingkungan sosial atau pertemanan, terutama teman yang mengajak mencoba “club” dan akhirnya menjadi kebiasaan bahkan gaya hidup. Yang kedua pemicu pada remaja yang berperilaku tidak normal di situs Amnesia Club Bandung dipengaruhi oleh faktor internal seperti kurang percaya diri membuat mereka lebih

memilih pergi ke klub dalam situasi bermasalah dan faktor eksternal seperti menarik teman dan merasa sebagai individu untuk dihargai. pergaulan mereka dan berikutnya perilaku menyimpang remaja di dunia gemerlap khususnya di Amnesia Club Bandung, antara lain minum minuman beralkohol, menggunakan obat-obatan terlarang atau bahkan pergaulan bebas.

Berdasarkan tinjauan di atas terdapat perbedaan tentang penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini akan membicarakan tentang bagaimana latar belakang dan cara anak muda mengatur kehidupannya di sebuah diskotik dan bagaimana pola aktivitas anak muda di sebuah klub malam yang ada di kota padang. Dan melihat bagaimana perilaku dan hubungan yang terjalin di antara anak muda yang melakukan aktivitas *dugem* serta. Dan melihat bagaimana tingkah laku dan hubungan sesama para anak muda yang melakukan aktivitas *dugem* dan menjadikannya sebagai sebuah gaya hidup.

F. Kerangka Pemikiran

Indonesia merupakan salah satu negara yang sudah terbawa arus globalisasi. Apalagi sebagian besar masyarakat Indonesia mudah terpengaruhi oleh budaya budaya dari luar baik itu yang merugikan maupun yang menguntungkan. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan modernpun menjadi faktor utama dari masuknya budaya-budaya luar, khususnya budaya barat yang terkenal dengan kebebasan yang melampaui batas. Apabila budaya luar yang merugikan dibiarkan masuk begitu saja, maka semakin lama semakin pula moral bangsa Indonesia tercampuri oleh budaya luar yang merugikan. Namun tidak semua negara terbuka dan bisa menerima kebudayaan

dari luar, dengan alasan mereka masih ingin mempertahankan adat istiadat nenek moyang yang mereka miliki. Anak muda adalah salah satu target yang mudah dipengaruhi budaya - budaya luar. Hal tersebut dikarenakan anak muda memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan hal - hal baru yang masuk ke Indonesia.

Anak muda memiliki daya pikat tersendiri terhadap hal baru tersebut. Sehingga sering kali mahasiswa menerima dengan mudah budaya-budaya barat yang merugikan. Salah satu budaya barat yang merugikan dan sudah banyak yang melekat pada diri mahasiswa adalah hedonisme (Bruno, 2019).

Gaya hidup merupakan gambaran bagi setiap orang yang mengenaikannya dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat disekitarnya, atau juga gaya hidup adalah suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup juga sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan. Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalankannya. Gaya hidup sering disalahgunakan oleh sebagian besar anak muda, apalagi para anak muda yang berada dalam kota metropolitan. Mereka cenderung bergaya hidup dengan mengikuti mode masa kini. Tentu saja mode yang mereka tiru adalah mode dari orang barat. Jika mereka dapat memfilter dengan baik dan tepat, maka pengaruhnya juga akan positif. Namun sebaliknya, jika tidak pintar dalam memfilter mode dari orang barat tersebut, maka akan berpengaruh negatif bagi mereka sendiri.

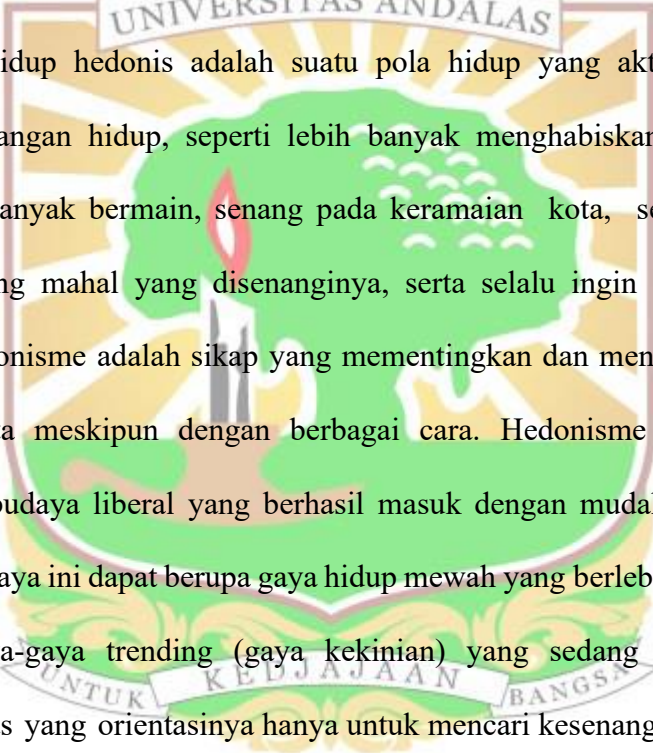
Dalam kamus antropologi gaya hidup atau *lifestyle* merupakan pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia atau kelompok atau orang di dalam masyarakat yang dapat diamati dan memberi identitas khusus pada golongan tersebut (Suyono, 1985). Sedangkan gaya hidup dipahami Chaney sebagai proyek refleksif dan penggunaan fasilitas konsumen secara sangat kreatif, dimana diri menjadi prioritas utama dalam menunjukkan individualitas seseorang yang akan membedakannya dengan individu yang lain (Chaney, 1996: 53).

Gaya hidup oleh Sutisna secara luas didefinisikan sebagai cara hidup yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan) dan apa yang dipikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia disekitarnya (pendapat) dan tentunya gaya hidup masyarakat akan berbeda dengan masyarakat yang lainnya (Sari B, 2007: 12).

Berdasarkan beberapa definisi dan konsep gaya hidup dari Suyono, Chaney, Sutisna dan Sobel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah perilaku seseorang atau kelompok yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opini yang dimana diri menjadi prioritas untuk menunjukkan individualitas dan menunjukkan identitas sendiri yang berbeda dengan orang lain. Gaya hidup merupakan realitas budaya manusia yang dilandasi nilai-nilai pragmatis dalam kehidupan.

Gaya hidup yang sedang marak dikalangan anak muda saat ini adalah gaya hidup hedonis yang merupakan suatu pola hidup, mencari sebuah kesenangan dan

kenikmatan, hidup penuh dengan hura-hura, senang membeli barang - barang mahal, selalu ingin menjadi pusat perhatian dan untuk menghindari kesengsaraan dengan memiliki fasilitas yang berkecukupan. Bagi mereka, menganut gaya hidup hedonis ini selain untuk mengikuti perkembangan zaman juga merupakan cara tepat untuk dapat ikut dalam kehidupan kelompok sosial yang diidamkan serta mencerminkan bagaimana status sosial mereka yang berbeda dengan kelompok yang lain, yang tergolong kepada sebuah gaya hedonisme.



Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan hidup, seperti lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang – barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian. Hedonisme adalah sikap yang mementingkan dan mencari kesenangan duniawi semata meskipun dengan berbagai cara. Hedonisme ini merupakan infiltrasi dari budaya liberal yang berhasil masuk dengan mudahnya ke budaya Indonesia. Budaya ini dapat berupa gaya hidup mewah yang berlebihan, konsumtif, mengikuti gaya-gaya trending (gaya kekinian) yang sedang terjadi, bahkan pergaulan bebas yang orientasinya hanya untuk mencari kesenangan semata.

Gaya hidup erat kaitannya dengan budaya populer (Rilya Senduk, 2016 : 16). Budaya pop (pop culture) didefinisikan sebagai budaya yang menyenangkan dan banyak disukai atau disetujui oleh masyarakat. Jadi budaya pop adalah suatu kebiasaan yang diterima oleh kelompok-kelompok sosial yang berganti atau berkembang di setiap generasi (Storey, 2004 : 10). Banyaknya dibangun tempat-tempat hiburan seperti bioskop, tempat karaoke dan pub atau diskotik di Kota

Padang. Pergi ke tempat tersebut menjadi trend masa sekarang dan sangat populer bagi beberapa kalangan. Karaoke, pub maupun diskotik menjadi tempat yang sangat berkelas dan dapat menunjukkan status seseorang dilihat yang dari segi ekonomi.

Budaya pop erat kaitannya dengan posmodernisme karena mengarahkan perhatian pada perubahan yang terjadi dalam budaya kontemporer (Featherstone, 2001:26). Sedangkan Huyssen (1986) dalam melihat bagaimana perkembangan posmodernisme, dan mempertimbangkan bagaimana seni pop dapat dipandang sebagai bentuk kebudayaan postmodern dan menantang perbedaan tradisional antara budaya tinggi dan budaya pop (Brooks, 1997: 202).

Kelompok orang-orang yang mencoba untuk melintasi budaya ini dan melampaui antara batas seni dan kehidupan sehari-hari umumnya adalah generasi muda dan pewaris tradisi sub-kultur kaum muda. Sub kultur adalah istilah yang dipakai untuk mengidentifikasi suatu kelompok yang mempunyai perilaku spesifik dari perilaku kebanyakan (Liliweri, 2003: 201). Budaya pop yang menjadi sub kultur bagi generasi muda saat ini adalah *clubbing*. *Clubbing* merupakan sebuah kata kerja yang berasal dari kata club yang berarti sebuah perkumpulan, dimana mereka memiliki keinginan, kebiasaan bahkan tujuan yang sama. *Clubbing* dapat diartikan sebagai sebuah alternatif gaya hidup yang mengkonsumsi hiburan malam untuk melepaskan stres, bersenang-senang, atau sekedar bersosialisasi di suatu tempat yang asik dan disebut "gaul". Gaul di sini adalah mereka yang suka melakukan kegiatan *clubbing*.

Tempat *clubbing* di identikkan dengan tempat maksiat, minuman keras dan narkoba, serta bebas nilai sehingga orang bebas untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan tanpa peraturan yang mengikat. Suasana musik dengan volume keras, tarian yang cukup seksi, serta minuman keras yang mempengaruhi sebagian pengunjung sehingga berada di alam bawah sadar dan bertindak tanpa kendali, menghalalkan semua cara sehingga banyak yang menilai bahwa *clubbing* adalah "surga dunia" bagi penikmatnya. Di Indonesia, *clubbing* sering disebut dugem, karena tidak lepas dari kilatan lampu disko dan dentuman musik techno yang biasanya dimainkan oleh para DJ (*Disc Jockey*) handal yang datang dari luar negeri (Nindyastari, 2008 : 9)

Kebiasaan anak muda *clubbing* atau *dugem* sedikit banyak juga dipengaruhi oleh lingkungannya, namun jelas bahwa kebiasaan tersebut merupakan perilaku menyimpang yang merupakan salah satu masalah sosial yang ada. Perilaku ini ditentukan oleh diri mereka sendiri dan lingkungan dimana ia bergaul, misalnya bagaimana sebagian anak muda tersebut berfikir, berpendapat dan bersikap sesuai dengan persepsi mereka. Secara garis besar, perilaku menyimpang dapat diartikan dengan semua tindakan manusia yang melanggar nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat (Bakti, 2018 : 8)

Sedangkan menurut M.Gold dan J.Petronio dalam (Weiner, 1980: 497) mendefinisikan penyimpangan perilaku remaja dalam arti kenakalan anak yang merupakan tindakan seseorang yang belum dewasa yang sengaja melanggar hukum dan yang diketahui oleh anak itu sendiri bahwa jika perbuatannya itu sempat

diketahui oleh petugas hukum ia bisa dikenai hukuman (Sarwono, 2007: 205). Hal tersebut akan membentuk sebuah kepribadian.

Pakar psikoanalisa, Sigmund Freud dalam Sarwono, menyatakan kepribadian manusia dapat dijelaskan sebagai struktur baku yang terdiri dari tiga subsistem yaitu id, ego dan superego. Id sumber segala energi psikis dan sistem yang tidak disadari yang telah ada sejak lahir dan bekerja atas dasar prinsip kenangan. Id tersebut memerlukan suatu sistem yang dapat menghubungkannya dengan realitas sosial yang akhirnya tumbuh sistem baru yaitu ego. Fungsi utama ego adalah menghadapi realitas dan menerjemahkan untuk id secara logika. Sedangkan superego) sistem moral dari kepribadian yang berisi norma-norma budaya, nilai-nilai sosial dan tata cara yang diserap ke dalam jiwa (Sarwono, 2004: 124-125).

Keterangan di atas dapat dicontohkan dalam gaya hidup anak muda sekarang, *dugem* merupakan kegiatan yang mereka pilih dan dianggap menyenangkan, keinginan untuk senang ini sudah ada sejak lahir sebagai kebutuhan biologis dan ini disebut sebagai id. Sementara anak muda sebagai anggota masyarakat memiliki tata aturan dalam masyarakat yang apabila dilanggar akan dikenai sanksi atau hukuman yang disebut sebagai superego. Satu sisi anak muda menyenangi *clubbing* atau *dugem*, namun disisi lain mereka harus mematuhi aturan yang berlaku dalam masyarakat, maka dalam keadaan bimbang ego berperan sebagai penyusun strategi tingkah laku agar keinginan dari id dan superego ini tercapai dengan realitas. Jika superego lebih kuat maka individu tersebut akan merasa terkekang dan semua perilakunya akan diatur, namun jika id yang lebih kuat

maka manusia akan bertindak semena-mena tanpa memperhatikan aturan yang berlaku dan akhirnya bisa menjadi sebuah tindakan kriminal (Sarwono, 2004: 126).

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Kota Padang memiliki beberapa pub atau diskotik yang memiliki daya tarik di kalangan masyarakat, namun peneliti lebih tertarik dengan dua diskotik yang ada di Kota Padang yaitu, Pub Angel's Wings, dan Hot Station Cafe & Bar di Bagian Barat Kota Padang yang merupakan bagian dari Ibu Kota Provinsi Sumatera Barat menjadi lokasi penelitian. Dua pub ini menjadi pilihan di karenakan pub ini sangat di gandungi oleh anak – anak muda yang gemar melakukan aktifitas *dugem* di Kota Padang, Karena Kota Padang merupakan sektor industri hiburan terbesar di Sumatera Barat dan tujuan utama anak muda untuk menikmati berbagai aktivitas hiburan kehidupan malam yang sangat beragam dan di dukung dengan berbagai fasilitas, dan prasarana yang sangat memadai akan aktivitas gemerlap dunia malam.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Creswell (2008) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Pendekatan kualitatif mempertimbangkan suatu masalah secara holistik dan dalam kaitnnya dengan suatu fenomena yang lain

Studi fenomenologi menggabarkan arti dari sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena *dugem* yang saat ini

menjadi trend bagi kalangan anak muda di Kota Padang. Orang – orang yang terlibat dalam menangani sebuah fenomena melakukan eksplorasi terhadap struktur kesadaran pengalaman hidup manusia.

3. Teknik Pemilihan Informan

Penelitian kualitatif diperlukan informan yang berguna untuk pengumpulan data mengenai masalah yang ingin diteliti. Dalam mendapatkan informan dilakukan teknik purposive sampling. Pemilihan dilakukan agar sesuai dengan tujuan penelitian. Purposive sampling merupakan sebuah teknik yang dalam pemilihan informan mereka mempunyai segala informasi dan pengetahuan tentang topik yang akan diteliti oleh peneliti (Sugiyono, 2013).

Alasan menggunakan purposive sampling adalah karena tidak semua informan memiliki kriteria yang dianggap sesuai dengan fenomena yang akan diteliti. Oleh karena itu peneliti memilih teknik purposive sampling yang membuat penetapan dengan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang dimiliki oleh informan yang digunakan dalam penelitian ini. Kriteria yang ditetapkan di dalam pemilihan informan di antaranya sebagai berikut:

- a. Anak muda yang melakukan aktivitas *clubbing* atau *dugem* di Kota Padang. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana latar belakang anak muda ekonomi yang melakukan aktivitas *dugem* sehingga menjadikan *dugem* sebagai gaya hidup di Kota Padang, dan bentuk aktivitas yang dilakukan anak muda dalam gemerlap dunia malam di Kota Padang.

- b. Pegawai pub Angel's Wings, dan Hot Station Cafe & Bar di Bagian Barat Kota Padang, bertujuan untuk mendapatkan informasi apa saja aktivitas para anak muda di dalam sebuah pub saat melakukan kegiatan *dugem* dan interaksi yang dilakukan antar sesama pedugem.
- c. Teman dari para informan menjadi salah satu narasumber, bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai seperti apa keseharian dan lingkungan dari para anak muda penikmat dunia malam.
- d. Warga sekitar pub Angel's Wings, dan Hot Station Cafe & Bar bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan aktivitas *dugem* yang dilakukan anak muda.

Ada dua bentuk informan yang akan ditetapkan yakni:

a) Informan Pelaku

Informan pelaku menjadi informan utama dalam penelitian ini agar dapat memperoleh informasi tentang bagaimana latar belakang anak muda dari segi sosial, ekonomi anak muda, yang pergi *dugem* sehingga menjadikannya sebagai sebuah gaya hidup dan mengetahui bagaimana aktivitas yang dilakukan anak muda tersebut dalam kegiatan *dugem* di pub Angel's Wings, dan Hot Station Cafe & Bar di Bagian Barat Kota Padang. Berdasarkan kriteria-kriteria di atas maka di dapatkan beberapa informan sebagai berikut :

A. Informan 1 : Mawar

Mawar merupakan anak ke empat dari lima bersaudara, kakak pertamanya laki - laki, kakak keduanya perempuan, kakak ketiga laki - laki. dan mempunyai

satu orang adik Perempuan. *Mawar* lahir dan besar di Kota Padang Panjang dan sekarang telah berusia 25 tahun. Saat ini tinggal bersama ayah, kakak-kakak dan adiknya, karena Ibunya telah meninggal dunia sejak *mawar* berusia 18 tahun. *Mawar* mengaku lebih dekat dengan adiknya karena jarak yang tidak terlalu jauh.

Mawar mengatakan kondisi perekonomian keluarganya cukuplah stabil, dikarenakan ayahnya mempunyai usaha kos - kosan, keseharian *mawar* termasuk golongan ke atas dan stabil, *mawar* di berikan fasilitas mobil oleh ayahnya. Keseharian *mawar* menggunakan bahasa Minang untuk berkomunikasi dengan keluarganya, sedangkan dengan teman-temannya *mawar* menggunakan Bahasa Indonesia yang berlogat Minang. *mawar* yang memiliki rambut panjang dan sangat mementingkan penampilan ini merupakan seorang Perempuan yang baru saja menyelesaikan pendidikannya di salah satu kampus swasta di Kota Padang. Saat ini *mawar* lagi sibuk mencari pekerjaan dan masi menetap di Kota Padang.

B. Infroman 2 : Acong

Acong adalah seorang laki-laki berbadan agak besar dan tinggi, merupakan mahasiswa dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang yang berusia 24 tahun dan sekarang telah berada di semester sepuluh (10) dalam tahap penyelesaian skripsinya. acong yang bersuku Jambak merupakan anak Bungsu dari empat bersaudara. Ia lahir dan menamatkan pendidikan SD, SLTP dan SMU di Kota Padang dan sekarang tinggal bersama kedua orang tuanya dan dua orang kakak nya, sedang dua kakak nya yang lain telah berkeluarga dan memilih hidup berpisah. Kesehariannya acong di lingkunganya menggunakan bahasa Minang

untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-teman. Ayahnya dan Ibu acong adalah seorang petani yang baik. Ayah dan Ibu acong perbulannya memiliki penghasilan Rp.5.000.000 dan akan membiayai satu orang isteri dan satu orang anaknya yaitu acong sendiri. acong memiliki sebuah sepeda motor di gunakan untuk segala urusan dan keperluan acong selama berkuliah.

Berbeda dengan informan lain, acong tidak mendapatkan uang belanjanya perbulan, melainkan diberi perminggu oleh orang tuanya. Setiap minggunya acong diberi uang Rp.200.000 dan tidak ada tambahan lain kecuali jika ia mendapat uang tambahan dari kakak nya yang sudah berkerja. Jika mengalami kekurangan uang maka ia akan meminjam kepada temannya. Dilihat dari penghasilan orang tuanya, kondisi ekonomi keluarga acong normal-normal, di tambah acong mengatakan keluarganya berkecukupan dan tidak kekurangan.

C. Informan 3 : Amon

Amon seorang aparaturnegara di salah satu tempat di kota padang. Saat ini amon berusia 22 tahun, memiliki wajah yang tampan, tinggi, kulit kuning langsung dan seperti keturunan Cina. Sebenarnya amon adalah putera daerah Bukittinggi yang mendapat tugas di Kota Padang.

Ayah amon merupakan pengusaha bangunan, sedangkan ibunya adalah seorang ibu rumah tangga dengan membuka sebuah usaha keluarga. amon merupakan anak ke 2 dari 3 orang bersaudara, kakak pertama perempuan dan sudah berkeluarga, dan adik perempuan sedang bersekolah. Saat ini amon tinggal di rumah kontrakkannya di daerah Jati, rumah tersebut ia kontrak sendiri seharga Rp.6.000.000 pertahun di luar biaya air dan listrik. Rumah kontrakkan amon

dijadikan posko tempat berkumpul bersama teman-temannya baik yang satu tugas di Kota Padang maupun teman – teman di luar kota yang lagi libur kerja.

D. Informan 4 : Melati

Melati mahasiswi berusia 21 tahun yang berasal dari Kota Pariaman dan sekarang kuliah di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kota Padang. Melati tinggal di Kota Padang sejak tahun 2019 dan sekarang kos di daerah ulak karang. melati merupakan anak kedua dari empat bersaudara yang semuanya masih menjadi tanggung jawab orang tuanya. Dalam keluarganya, melati merasa paling dekat sama kakaknya, dan selalu bercerita masalah kehidupan bersama kakaknya, mulai dari perkuliahan, percintaan dan lainnya.

E. Informan 5 : Rinal

Rinal yang berusia 18 tahun, anak pertama dari tiga bersaudara. Kedua adiknya adalah perempuan dan sekarang tinggal bersama orang tuanya di Tunggul Hitam. Ayah dan Ibu rinal bekerja di salah satu Bank di Kota Padang. DH merupakan siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Kota Padang, dan sedang dalam persiapan masuk perguruan tinggi. Rinal dan kedua adiknya masih menjadi tanggungan orang tuanya. Untuk sekolah dan beraktivitas rinal difasilitasi satu buah motor dari orang tuanya.

F. Informan 6 : Melani

Melani seorang laki – laki memiliki paras putih dan cantik dengan rambut panjangnya, yang merupakan seorang laki – laki dengan penampilan seperti seorang wanita, dan sekarang berusia 27 tahun. Melani lahir dan besar di Kota Bukittinggi,

dan hidup dalam kebercukupan dari keluarganya, ayah melani merupakan wiraswata dengan membuka warung P&D, dan ibu melani adalah seorang PNS di salah satu kantor yang ada di Kota Bukittinggi. Melani merupakan anak paling kecil dari 2 orang bersaudara, kaka pertamanya perempuan dan sudah berkeluarga. Saat ini melani tinggal di salah satu toko miliknya di Daerah Kota Bukittinggi, dengan membuka usaha salon kecantikan, dari ujung rambut sampai ujung kaki ada perawatan kecantikannya.

Tabel 1.
Daftar Informan Pelaku

No	Inisial Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	MAWAR	Perempuan	26	Frelance
2	ACONG	Laki – Laki	24	Mahasiswa
3	AMON	Laki – Laki	22	Aparatur
4	MELATI	Perempuan	21	Mahasiswa
5	DH	Laki – Laki	18	SMA
6	LN	Laki – Laki	27	Frelance

Sumber : Data Primer, 2023

b) Informan Biasa

Informan biasa yaitu orang – orang yang dapat memberikan informasi terbatas menyangkut berbagai hal yang berhubungan dengan penelitian. Yang menjadi informan biasa dalam penelitian ini adalah pegawai pub, dan Masyarakat disekitar pub. Terlihat dari table di bawah ini :

Tabel 2.
Daftar Informan Biasa

No	Inisial Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	RH	Laki – Laki	22	Mahasiswa
2	AJ	Laki – Laki	19	Pegawai
3	YT	Laki – Laki	32	Satpam

Sumber: Data Primer, 2023

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini memberikan informasi non-literal yang tidak dapat diperoleh dari wawancara saja, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas di lokasi penelitian (Creswell, 2010: 267). Pengalaman berpartisipasi dalam strategi lapangan yang secara bersamaan menggabungkan analisis dokumen, wawancara, partisipasi dan observasi langsung dan introspeksi.

a. Wawancara

Menurut Creswell (2010: 267), dalam melakukan wawancara, peneliti dapat melakukan interaksi tatap muka (*face to face interview*) langsung dengan partisipan atau melakukan wawancara melalui telepon, serta dapat mengikuti wawancara kelompok (*focus group interview*). Biasanya, jenis wawancara tersebut membutuhkan pertanyaan terbuka dan tidak terstruktur untuk memperoleh pandangan dan opini dari partisipan.

Metode ini digunakan dalam proses wawancara untuk memperoleh informasi yang berhubungan langsung dengan obyek penelitian. Informan sasaran yang ingin diwawancarai adalah anak-anak muda yang pergi dan melakukan aktivitas *dugem* sehingga menjadikan *dugem* sebagai gaya hidup

b. Observasi

Creswell (2010: 267) menyatakan observasi kualitatif merupakan observasi, yang mana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati, melihat perilaku dan aktivitas individu di lokasi penelitian. Penelitian ini tentu saja terkait dengan bagaimana kegiatan para anak mudan diatur dalam kehidupan malam di sebuah pub atau diskotik. Menurut Creswell (2010:268), observasi ini termasuk dalam kategori observasi partisipan penuh. Sambil melakukan observasi, peneliti langsung membenamkan diri dalam aktivitas *dugem* untuk mengetahui bagaimana latar belakang dari anak muda pergi *dugem* dan pentingnya aktivitas *dugem* bagi sebahagian anak muda di Kota Padang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan alat elektronik yang dibutuhkan seperti kamera dan juga handphone yang diperuntukan untuk memotret dan juga merekam peristiwa apa saja yang ditemukan selama penelitian. Selain menggunakan alat elektronik tadi dokumentasi juga dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi lain yakni penulisan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap informan.

Tujuan dilakukan dokumentasi ini adalah untuk mencegah kehilangan data penelitian serta menjadi bentuk pengingat data yang telah diperoleh dilapangan (Afrizal, 2016:21). Wawancara yang menjadi salah satu teknik dalam pengumpulan data memerlukan dokumentasi yang berguna sebagai pelengkap data yang didapat agar menjadi lebih akurat. Pengumpulan data dengan dokumentasi juga menjadi

salah satu cara agar dapat mendokumentasikan kegiatan saat di lokasi penelitian yang terutama berhubungan langsung dengan penelitian

d. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan informasi yang masih kurang dengan melakukan studi kepustakaan melalui jurnal buku dokumen. catatan dari arsip yang ada (Afrizal 2016:122). Teknik ini di peruntukan agar menambah bahan bacaan tentang bagaimana fenomena aktivitas dugem di kalangan anak muda. Studi kepustakaan akan memvalidasi data yang di rasa kurang atau tidak tepat.

5. Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh merupakan langkah dan bagian yang sangat penting dari penelitian ilmiah, karena adanya analisis data memberi makna informasi untuk memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir peneliti. Creswell (2014: 251) mendorong penulis untuk melihat analisis data kualitatif sebagai suatu proses di mana langkah-langkah dari yang khusus ke yang umum diterapkan pada tingkat analisis yang berbeda.

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses berupa pemilahan serta menyederhanakan untuk dilakukan pemusatan data yang masih abstrak yang didapat sebelumnya oleh peneliti di lapangan. Proses reduksi data bersifat kontinu atau secara terus menerus selama berlangsungnya pengumpulan data di lapangan. Hal ini diperuntukan agar data-data yang diperoleh berangsur-angsur lebih terjurus. Miles dan Huberman

mengatakan bahwasanya peneliti melakukan reduksi terhadap data kemudian membuat kesimpulan jawaban dari rumusan masalah yang di rumuskan sejak awal (Permatasari dkk2021).

b. Triangulasi

Triangulasi data juga diperlukan untuk analisis data selanjutnya, menurut Creswell (2014:286), triangulasi merupakan strategi yang digunakan untuk menguji validitas data penelitian kualitatif. Memeriksa bukti dari sumber data dan menggunakannya untuk membangun argumen.

c. Verifikasi

Verifikasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti untuk dapat menarik kesimpulan sehingga dapat menggambarkan realita yang di ungkap oleh peneliti (Afrizal2016:167). Kesimpulan terhadap data dapat dirumuskan secara bertahap selama penelitian. Sehingga kesimpulan yang menjadi hasil perlahan-lahan mengerucut dan lebih terjurus kepada bentuk keabsahan data yang diteliti oleh peneliti.

6. Proses Jalannya Penelitian

Awal mula penulis memiliki keinginan untuk membahas tentang hal ini karena penulis melihat bagaimana sebahagian anak muda di Kota Padang memiliki antusias terhadap aktivitas *dugem*, yang saat ini menjadi trendsenter di kalangan anak muda. Dimana mereka menganggap tidak pergi *dugem* tidak gaul, tidak keren, dan ketinggalan zaman. Disitu penulis mulai tertarik akan aktivitas *dugem* ini, dan bertanya – tanya apa sih sebenarnya aktivitas *dugem* ini, apa yang membuat semua

orang menjadi mengagung – agungkan nya. Dan seperti apa gambaran aktivitas *dugem* ini.

Awal bulan Januari 2023, penulis mendapat ajakan untuk melakukan aktivitas *dugem*, namun penulis bimbang akan ajakan tersebut dan takut untuk terjebak dalam kegiatan tersebut yang mana Masyarakat menganggap itu adalah yang tidak baik untuk dilakukan. Namun karena pikiran masi bertanya – tanya akan kegiatan *dugem* ini. Akhir nya di akhir bulan Januari 2023 penulis kembali mendapat ajakan dan penulis akhirnya pergi untuk melakukan aktivitas *dugem*. Penulis melihat bagaimana gambaran aktivitas orang – orang dalam melakukan aktivitas *dugem* di sebuah pub atau diskotik, dengan iringan musik disko yang begitu keras, dengan orang – orang yang berjoged sambil meneguk segelas minuman alkohol dengan rasa gembira tanpa ada rasa yang mebebani mereka.

Penulis akhirnya melihat bagaimana nyata nya gambaran aktivitas *dugem*, dan akhirnya mulai tertarik dan bertanya apa sebenarnya alasan orang – orang untuk pergi *dugem*, dan tujuan apa sebenarnya yang mereka cari dalam aktivitas *dugem* ini. Awal bulan Februari 2023 akhir nya peneliti memantapkan untuk mengangkat penelitian tentang fenomena *dugem* ini, dan mulai mengamati akan aktivitas *dugem* ini dari awal Februari 2023 sampai akhirnya peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap para informan pada bulan Mei 2023 hingga bulan Juli 2023 dan tentu nya di selingi dengan mengamati secara mendalam aktivitas anak muda pada sebuah pub di bagian Barat Kota Padang.

Selama penulis berada di lapangan tentu ada beberapa kendala yang penulis temui diantaranya, kesulitan penulis dalam beradaptasi akan aktivitas dugem ini, dari mulai lingkungan yang tidak biasa, aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan *dugem* dan tentunya kesulitan dalam mengikuti alur akan bagai mana aktivitas *dugem* ini, dari waktu kegiatan nya yang di mulai dari pukul 11.00 wib malam hingga menjelang subuh. Kendala berikutnya yang penulis temui selama di lapangan adalah untuk bisa menjalin hubungan dengan anak muda yang gemar dan senang dalam aktivitas *dugem*, tentu berbagai cara di lakukan agar bisa menjadi akrab dan terbiasa dengan para informan, dari mulai penulis melakukan interaksi dengan cara kemayu, ikut dalam berbagai kegiatan atau aktivitas sebelum melakukan aktivitas *dugem* seperti nongrong di caffe terlebih dahulu, duduk di taplau, atau ngumpul di kontrakan salah satu teman, untuk make up, bercanda, sebelum meleakakukan sebuah aktivitas *dugem* dari situlah penulis membuat para informan mulai merasa nyaman, dari rasa nyaman ini lah penulis mulai masuk dan bertanya akan bagai mana aktivitas *dugem* yang di lakukan para informan, dan terbuka akan penelitian yang akan di angkat oleh penulis.

Kendala berikutnya adalah persoalan biaya, awalnya penulis kesulitan dalam biaya aktivitas *dugem* ini, namun seiring penulis mulai beradaptasi dan sudah mulai terbiasa. Penulis juga sudah mendapatkan teman – teman baru dan akhirnya penulis mendapatkan bantuan – bantuan biaya dari temannya dalam melakukan aktivitas *dugem*. Sebagaimana suatu ketika penulis ikut dengan salah satu temannya yang pergi bersama sang kekasih, dan penulis juga di ajak, Bahkan peneliti tidak

mengeluarkan biaya sedikitpun dalam aktivitas *dugem* kala itu. Atau penulis dan teman – teman lain mengumpulkan uang, untuk melakukan aktivitas *dugem* ini.

Kendala ketiga yang di alami penulis yaitu dalam proses wawancara, mengenai seluk beluk keluarga para informan dari mulai penghasilan dan pekerjaan orang tua informan, ini terkendala karna informan memiliki rasa ketakutan akan terbuka bagaimana kehidupan keluarga nya, dan takut ketahuan akan aktivitas *dugem* yang para informan lakukan, namun setelah melakukan pendekatan secara mendalam, memunculkan rasa nyaman kepada informan hingga akhirnya para informan mulai merasa terbuka dan mulai memberikan informasi tentang kehidupan mereka.

