

LIFESTYLE VISITOR MP CLUB PEKANBARU

By : Septa Azura Ifwar

1201134563

septazura26@yahoo.com

Guided by: Dra. Indrawati, M.si

Faculty Of Social and Political Sociology

University Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya jl. H.R Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRACK

Lifestyle are parents that distinguish between the actions of the others, Which is expressed in the activities, interests, and his opinions. Describes the overall lifestyle of a person in interacting with the environment. So that each individual will have their lifestyle. There is a positive lifestyle and negative lifestyle. Lifestyle visitor MP club included negative lifestyle. This study aims to give visitor an idea of how the characteristics of the MP club Pekabaru and how lifestyle visitor MP club Pekanbaru. This study uses the theory of lifestyle and social aberrations with books on lifestyle and social deviation. The research method used is descriptive qualitative. To know the results of the study, we used observation, interview, and documentation. As for the method of taking the subject of research by accidental sampling technique, wich is based on chance or anyone who met at the hall of the pub. Being the result is that all the informants in this research activity clubbing with pattersns in defiance of social norms that form a hedonistic lifestyle.

Keywords: Characteristics, lifestyle, social deviation

GAYA HIDUP PENGUNJUNG MP CLUB PEKANBARU

Oleh : Septa Azura Ifwar

1201134563

septazura26@yahoo.com

Pembimbing: Dra. Indrawati, M.si

Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya jl. H.R Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRAK

Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara orang satu dengan orang lainnya, yang di ekspresikan dalam aktifitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga setiap individu akan mempunyai gaya hidupnya masing-masing. Ada gaya hidup yang positif dan ada gaya hidup yang negative. Gaya hidup yang dilakukan pengunjung MP club cenderung termaksud gaya hidup yang negative. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana karakteristik pengunjung MP club pekanbaru dan bagaimana gaya hidup pengunjung MP club pekanbaru. Penelitian ini menggunakan teori gaya hidup dan penyimpangan sosial dengan buku-buku tentang gaya hidup, dan penyimpangan sosial. Metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui hasil penelitian, maka di gunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun cara pengambilan subjek penelitiandengan teknik *accidental sampling*, yaitu berdasarkan kebetulan atau siapa saja yang di temui dilokasi aula *pub*. Dari hasil di dapatkan bahwa seluruh informan dalam penelitian ini melakukan aktifitas *clubbing* dengan pola-pola tindakan yang menyimpang dari norma social yang membentuk suatu gaya hidup hedonis.

Kata Kunci: Karakteristik, Gaya hidup, Penyimpangan social

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan kota Pekanbaru begitu pesat. Salah satu pembangunan yang berkembang pesat ialah pembangunan pada sektor industri hiburan. Mulai dari tempat hiburan untuk anak-anak, tempat hiburan untuk kalangan remaja dan dewasa, tempat hiburan yang dinikmati oleh semua golongan hingga tempat hiburan yang hanya bisa di nikmati oleh golongan tertentu saja. Salah satu tempat hiburan di perkotaan yang mendapatkan tempat ditengah masyarakat adalah diskotik. Di zaman yang *modern* ini informasi dari berbagai media khususnya televisi dan internet bergerak dalam kecepatan tinggi, narkoba sudah merajalela, hubungan lawan jenis (sex bebas) semakin terbuka, konsumerisme menjadi gaya hidup membuat semakin banyak masyarakat yang mengalami stress, alienasi, dan depresi yang disebabkan oleh tekanan hidup. Untuk itu banyak masyarakat yang membutuhkan kesenangan batin dan mencari kesenangan tersebut. *Clubbing* menjadi salah satu gaya hidup bagi masyarakat *modern* khususnya untuk menghilangkan kejenuhan dan mengisi waktu luang di malam hari.

Dunia modern adalah "Teks" yang penuh warna, kadang menawarkan keriangannya tapi juga kemuraman, kadang menggairahkan tapi juga melelehkan, Masyarakat modern yang sebagian kompleks sebagai produk kemajuan teknologi, industrialisasi, canggih dan rumit memunculkan banyak masalah sosial. Hedonisme, konsumerisme dan materialisme tidak sekedar menjadi anutan dan gaya hidup, melainkan telah menjadi ideology.

Maka usaha penyesuaian diri terhadap masyarakat modern tidak mudah. Sebagai dampaknya orang mengembangkan pola tingkah-laku menyimpang dari norma-norma umum. Solihin (2004:7). Nilai-nilai modern ini membawa suatu gaya hidup hedonis yang memicu masyarakat untuk bergaya hidup modern. Masyarakat hedonis ialah masyarakat yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama dalam hidup. Seperti penganut gaya hidup *clubbing* yang bersenang-senang, pesta-pora menghamburkan uang untuk kesenangan sesaat termasuk dalam gaya hidup hedonis.

Kelompok individu yang paling rawan berhadapan dengan modernitas adalah remaja yang melakukan aktifitas dan mereka yang berasal dari keluarga berada namun tidak mendapatkan keharmonisan dalam keluarga sehingga lebih sering menghabiskan waktu di luar rumah dan selalu mengikuti perkembangan zaman bahkan banyak juga di antara mereka yang mengalami *shock culture* yaitu sebuah proses pengadaptasian diri masyarakat yang berasal dari pedesaan dengan suasana kehidupan di perkotaan. Kita ketahui juga bahwa remaja dari aspek psikologis sedang mencari identitas dan gampang goyah. Solihin (2004:8). Kurangnya perhatian dari keluarga membuat remaja mencari perhatian di lingkungannya, kebanyakan dari mereka akan membuat perilaku yang menyimpang agar dilihat dan mudah terpengaruh oleh lingkungan yang menawarkan kesenangan.

Dugem telah menjadi budaya populer yang utama di masyarakat perkotaan, kritikus Lorraine Gamman dan Margaret Marshment,

keduanya penyunting buku *The Female Gaze: Woman as Viewers Of Popular Culture* (1998), bersepakat bahwa budaya populer adalah sebuah medan pergulatan ketika mengemukakan bahwa tidaklah cukup bagi kita untuk semata-mata menilai budaya populer sebagai alat kapitalisme dan praktisi yang menciptakan kesadaran palsu di kalangan banyak orang. Bagi mereka budaya populer juga tempat di pertarungkannya makna dan di gugatnya ideology dominan. budaya populer yang sekarang lagi *trend* bergerak sangat pesat. Karena sangat pesatnya sampai kita dipaksa patuh dengan *logic of capital*, logika proses produksi, yakni hal-hal yang dangkal dan cepat ditangkap yang cepat laku. Inilah yang disebut sebagai *instant culture*. Solihin (2004: 36). Dalam pertarungan tersebut siapa pun bisa terlibat. Termasuk tentunya remaja. Perang ideology tidak bisa dihindarkan. Remaja biasanya lebih memilih terbawa arus budaya yang lebih kuat dan menyenangkan.

Sebagai dunia yang sedang berlari. Dan semua yang berlari selalu satu *track* lebih tinggi. Bagi penikmat produk akhirnya tidak memiliki kesempatan untuk merenungkan lebih dalam. Yang penting dalam dunia ini adalah menjual dan membeli, mereka jual, kita beli dengan menerapkan budaya dan gaya hidup mereka. Bisa kita lihat gimana sigapnya masyarakat untuk mengikuti *trend* yang muncul saat ini. Tanpa memikirkan untung-rugi dan halal atau haramnya. (Elita Fitri 2015: 6). Aktifitas *clubbing* merupakan sebuah *trend* baru yang mengadopsi budaya barat yang sangat jelas merugikan baik dari segi materi juga segi kesehatan, namun penganut gaya hidup *clubbing* ini

seakan tidak peduli dengan kerugian tersebut yang penting adalah kesenangan.

Kultur *clubbing* lahir pada akhir dekade 80-an di Eropa. Kemajuan dalam teknologi suara sintesis dan narkoba (obat-obat terlarang) melahirkan music *techno/house* dan budaya elektronika. Tahun 1988 di juluki *summer of love* kedua di London. Jika dekade 60an memiliki *psychedelic era* dan *acid rock*, yang memunculkan marijuana dan LSD (*lysergic acid diethylamide-25*) zat kimia memabukkan yang heboh di era 60-an, sebagai primadonanya, serta *punkrock* pada dekade 70-an dengan heroin sebagai makanan sehari-hari, maka terjadi pergolakan baru dalam kultur kawula muda pada dekade 80-an. Sebuah zaman baru muncul dengan fondasi musik elektronika, dan membuat takut para politikus dan orang tua. Pesta dansa illegal merebak dan ekstasi menjadi narkoba pilihan dunia baru ini. Zaman ini mulai keluar dari bawah tanah pada dekade 90-an. Seiring dengan bertambahnya popularitas, musik ini juga berevolusi dari *house ke trance*, lalu *hardcore.jungle*, *progressive* dan *drum dan bass*.

Musik *house* serasa menemukan rumah baru di Indonesia, tak terkecuali di Kota Pekanbaru. Perkembangan dan pertumbuhan kota Pekanbaru terlihat semakin maju dan pesat. Salah satu pembangunan yang berkembang pesat ialah pembangunan pada sektor industri hiburan. Berbagai tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan terus bertambah, mulai dari tempat hiburan yang dapat dinikmati anak-anak seperti *timezone* dan gerobak kereta odong-odong yang menjamur di pinggir-pinggir jalan, tempat

hiburan untuk para remaja seperti tempat *karaoke* keluarga tempat *billyard* dan lainnya, tempat hiburan untuk semua golongan hingga tempat hiburan yang hanya di datangi oleh golongan-golongan tertentu saja. Begitu pula dengan tempat dunia malam (*dugem*) atau *clubbing* menjadi salah satu gaya hidup bagi masyarakatnya sehingga menambah pembangunan sebagai wadah dari *dugem* tersebut. Fasilitas yang ditawarkan ditempat tersebut pun menunjang para *clubbers* dari berbagai kalangan, baik menengah kebawah maupun menengah keatas.

Setiap tempat hiburan di pekanbaru memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki penikmatnya masing-masing. Diskotik merupakan tempat hiburan yang disuguhkan untuk para penikmat dunia malam. Hal ini dikarenakan diskotik hanya di buka pada malam hari hingga menjelang pagi dari pukul 22.00 hingga 05.00 dini hari terkecuali hari sabtu yang buka sampai jam 06.00 pagi. Di iringi suara musik yang hingar-bingar sangat begitu keras, karena kerasnya suara musik tersebut membuat badan bergetar dengan sendirinya ketika sudah di dalam ruangan akibat detuman *bass techno*. Di terangi oleh lampu-lampu gemerlap yang semakin mengkilau bagian dari kemajuan teknologi.

Dari hasil pengamatan yang peneliti amati di sebuah *club* malam yang bernama *MP club*, pengunjung berasal dari berbagai macam kalangan, namun mayoritas dari pengunjung adalah remaja. Aula pub *MP club* berkapasitas kan ratusan orang, puluhan pria dan wanita larut dalam joget irama music yang disajikan oleh DJ (*disk jockey*) dan *sexy dance* sebagai penyemangat atau pemanis suasana yang di

persembahkan oleh pihak *event organizer*. Di pojok-pojok ruangan juga di sediakan meja dan sofa sebagai tempat duduk sekaligus tempat meminum-minuman mulai dari yang non-alkohol sampai yang beralkohol seperti vodka atau jack daniels dan lainnya. Asap rokok yang mengepul memenuhi ruangan yang di hembuskan oleh *dugemers* (penikmat dunia gemerlap) tak terkecuali remaja putri juga mengeluarkan asap rokok.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menganggap perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut dengan judul penelitian "**Gaya Hidup Pengunjung MP Club Pekanbaru**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi pertanyaan yang di jadikan sarana penelitian, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik pengunjung *MP Club* pekanbaru?
2. Bagaimana gaya hidup pengunjung *MP Club* pekanbaru?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui karakteristik pengunjung *MP club* pekanbaru
2. Untuk mengetahui bagaimana gaya hidup pengunjung *MP club* pekanbaru

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sebagai tambahan wacana dan pengetahuan dalam karya ilmiah khususnya mengenai permasalahan fenomena gaya hidup dunia gemerlap (*dugem*) atau *clubbing*.
2. Untuk menambah wawasan masyarakat pada umumnya.

Jadi dengan mengenal lebih banyak fenomena di lingkungan sekitar kita, penulis mengharapkan masyarakat bisa bersikap bijaksana dalam menanggapi fenomena permasalahan tentang kebiasaan aktifitas *clubbing*, selain itu penulis juga memberi gambaran yang bisa dijadikan landasan dalam memilih hiburan malam yang bermanfaat dan tidak bermanfaat bagi masyarakat.

3. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu sosiologi dan juga dapat menjadi sumbangan terutama yang berminat dan mempunyai perhatian terhadap pada dunia gemerlap atau *clubbing*. Di samping merupakan persyaratan bagi penyelesaian studi di perguruan tinggi, sesuai dengan disiplin ilmu yang di geluti.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu: cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri keilmuan. Yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti penelitian yang di lakukan menggunakan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara yang di lakukan dapat diamati dengan indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan

mengetahui cara-cara yang di gunakan. Sistematis artinya proses yang di gunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah yang bersifat logis.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pembahasan penelitian yang di sajikan dan di analisis dalam bentuk uraian kata-kata (deskripsi).

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MP *club* jalan Jendral Sudirman No.123, Mall Pekanbaru lantai 5. Alasan peneliti memilih meneliti di MP *club* karena lebih banyak di minati para *clubbers* karena letaknya sangat strategis yaitu di pusat kota sehingga mudah di jangkau oleh para pengunjung baik dari perhotelan, mall-mall besar dll, serta kemampuan *club* yang sangat *power full* MP *club* telah menghasilkan *event-event* yang sangat spektakuler dalam dunia *music*, sering mendatangkan artis papan atas di ulang tahun MP *club* ini merupakan salah satu bukti kesuksesan tempat hiburan ini, dalam menyelesaikan *event-event* baik skala *local* maupun nasional. (Hallorieu.com Kamis 18/9/2014).

3.2 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu para pengunjung yang melakukan aktivitas *clubbing* di dalam aula *pub* MP *club* Kota Pekanbaru, subjek di tetapkan dengan cara *accidental sampling* yang mana pengambilan sample berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan di temui di lapangan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data yang relevan tersebut dilakukan dengan

menggunakan teknik pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan cara berikut:

1. Observasi, yaitu cara pengumpulan data dengan penelitian turun langsung mengamati dari dekat kehidupan narasumber dan memberikan penilaian yang objektif dengan apa yang dilihatnya.
2. Wawancara, yaitu suatu cara yang di gunakan untuk mendapatkan informasi maupun pendirian secara lisan dari narasumber. Dengan wawancara berhadapan muka antara pewawancara dengan responden dengan tujuan untuk memperoleh data yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan. Kelebihan dari teknik wawancara ini data yang di peroleh dari narasumber lebih mendalam.
3. Dokumentasi, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya nonumental dari seseorang.

3.4 Jenis Data

Penelitian memerlukan data yang dapat membantu pengumpulan informasi yang di perlukan. Data yang di gunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Data primer, merupakan data yang di kumpulkan dari responden yang berguna untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Data ini di peroleh langsung dari lapangan dengan metode wawancara mendalam untuk memperoleh informasi yang di butuhkan.
2. Data sekunder, yaitu data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya. Dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari pihak kedua yaitu dari instansi terkait (*club* malam di Kota Pekanbaru). Dan lainnya.

3.5 Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Analisis data dalam penelitian ini di lakukan secara kualitatif deskriptif yakni dengan membuat deskripsi atau gambaran mengenai fenomena yang di temukan di lapangan. Setelah semua data primer dapat dikumpulkan dari responden, kemudian data tersebut di pisahkan berdasarkan kategori yang di tentukan dan di susun baik. Lebih banyak bersifat uraian dari hasil wawancara. Selanjutnya, data yang di peroleh akan di analisis secara kualitatif dan di uraikan dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik pengunjung MP Club Pekanbaru

Untuk mengetahui bagaimana gaya hidup pengunjung MP *club* di Kota Pekanbaru di perlukan karakteristik pengunjung dalam melakukan penelitian. Karakteristik disini untuk mengidentifikasi bagaimana gaya hidup pengunjung MP *club* tersebut sehingga dapat di golongankan untuk memudahkan penelitian. Untuk mengetahui bagaimana gaya hidup pengunjung MP *club* dapat dilakukan suatu penelitian yang dalam penelitian ini di khususkan kepada pengunjung MP *club* yang berada di aula pub MP *club* Pekanbaru.

5.1 Identitas Informan

Informan dalam penelitian ini adalah pengunjung Mp *club* yang berada di aula *pub*. Identitas informan merupakan faktor yang sangat penting untuk diketahui dalam suatu penelitian, dari data informan ini di harapkan dapat memberikan

suatu gambaran awal yang akan membantu masalah selanjutnya yang akan diuraikan untuk mengenal informan dalam penelitian ini.

5.2 Informan Penelitian

Informan penelitian disini menggambarkan seluruh identitas responden seperti nama, umur, tempat asal, pekerjaan, pendapatan, aktifitas, alamat, agama, status, dan indicator lainnya yang berhubungan dengan identitas informan.

5.3 Faktor yang melatar belakangi informan melakukan aktifitas *clubbing*

Faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan suatu hal di sebabkan oleh adanya suatu pengaruh, baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang tersebut, yaitu disebut faktor internal dan faktor eksternal, begitu juga dengan seseorang melakukan aktifitas *clubbing* karena di sebabkan adanya pengaruh baik dari dalam diri maupun dari luar dirinya.

5.3.1 Faktor Internal

Seseorang yang melakukan aktifitas *clubbing* tidak terjadi begitu saja, seseorang akan merasakan suatu pengaruh yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tersebut, faktor internal adalah penyebab terjadinya suatu perilaku yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Faktor internal informan disini berdasarkan motif atau dorongan untuk dapat dikatakan atau dianggap *highclass*, terkenal, mudah diterima dalam lingkungannya dan motif lainnya.

Motif adalah perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap prestise merupakan beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan akan prestise itu besar maka akan membentuk gaya hidup

yang cenderung mengarah kepada gaya hidup hedonis. Berikut pernyataan dari beberapa informan mengenai motifnya melakukan aktifitas *clubbing* tersebut.

5.3.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah penyebab terjadinya suatu perilaku yang berasal dari luar individu yang melakukan proses sosialisasi dalam lingkungannya. Faktor eksternal diantaranya yaitu:

a. Kelompok referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Kelompok yang memberikan pengaruh langsung adalah kelompok dimana individu tersebut menjadi anggotanya dan saling berinteraksi, sedangkan kelompok yang memberi pengaruh tidak langsung adalah kelompok dimana individu tidak menjadi anggota di dalam kelompok tersebut. Pengaruh-pengaruh tersebut akan menghadapkan individu pada perilaku dan gaya hidup tertentu.

b. Keluarga

Keluarga memegang peranan terbesar dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku individu. Hal ini karena pola asuh orang tua akan membentuk kebiasaan anak yang secara tidak langsung mempengaruhi pola hidupnya. Keluarga merupakan sosial kontrol yang mengontrol perilaku anak dan membentuk tingkah laku nya serta pembentuk cara berfikir anak, namun kebanyakan dari informan yang peneliti temui memiliki masalah keharmonisan dalam keluarganya, mereka seperti acuh tak acuh dan kurang perhatian dari keluarganya.

Gaya hidup pengunjung MP Club Pekanbaru

6.1 Pola Konsumsi

Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan orang satu dengan orang lainnya. Pola tersebut di ekspresikan dalam aktifitas konsumsi, minat waktu luang, dan opini individu tersebut. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan pola seseorang beraksi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dan setiap orang akan mengatur kehidupannya masing-masing untuk mencapai kesenangannya.

Pola konsumsi yang dimaksud disini ialah kegiatan konsumsi apa saja yang di lakukan pengunjung dan apa saja yang pengunjung kenakan atau konsumsi dalam melakukan *clubbing*, baik dari segi fashion, makanan, minuman dan lainnya.

6.1.1 Pakaian yang dikenakan saat *clubbing*

Pakaian merupakan kebutuhan pokok individu untuk menutupi dirinya, pakaian juga dapat melambangkan jati diri dari seseorang tersebut, dan juga dapat membedakan status seseorang. Dalam melakukan aktifitas *clubbing* sebagian besar pengunjung akan mengexpresikan dirinya melalui penampilan. Banyak jenis-jenis pakaian yang di kenakan pengunjung. Namun, Mp *club* juga sering membuat *dressode* untuk para pengunjung yang harus di patuhi oleh pengunjung.

6.1.2 Konsumsi Makanan dan Minuman di Dalam Club

Diskotik atau *club* menyajikan dentuman musik yang sangat keras menekan telinga, menggedor rongga dada yang membuat hampir seluruh pengunjung bergoyang seirama dengan *ritme*

music yang keluar dari puluhan speaker berkekuatan total. Ditambah cahaya leser kerlap kerlip yang menembus pekatnya asap rokok. Meski dipenuhi pengunjung suhu ruangan di dalam *club* sangat dingin karena puluhan AC yang ada di aula pub tersebut.

Situasi yang demikian jelas bukan situasi yang cocok buat manusia normal, karena jarang sekali pengunjung bisa tahan di dalam *club* kalau tidak mengkonsumsi sesuatu yang membuat tubuhnya menjadi nyaman bahkan menjadi sangat rileks berada lama di dalam *club*. Di dalam *club* banyak jenis makanan dan minuman yang bisa di konsumsi oleh pengunjung.

6.1.3 Intensitas mengunjungi *club*

Gaya hidup selalu berkaitan dengan upaya untuk membuat diri eksis dalam cara tertentu dan berbeda dari individu lain. Di sini ada suatu perilaku konsumsi yang merupakan imbas postmodren, dimana orang selalu berada pada kondisi dahaga, dan tak terpuaskan. Konsumsi tidak hanya di pahami sebagai konsumsi nilai, manfaat suatu keperluan material, tetapi terutama sebagai konsumsi tanda.

Dunia modern adalah “Teks” yang penuh warna, kadang menawarkan keriangian tapi juga kemuraman, Kadang menggairahkan tapi juga meletihkan, usaha penyesuaian diri terhadap masyarakat modern tidak mudah. Sebagai dampaknya orang mengembangkan pola tingkah-laku menyimpang dari norma-norma umum. Nilai-nilai modern ini membawa suatu gaya hidup hedonis yang memicu masyarakat untuk bergaya hidup modern.

Masyarakat hedonis ialah masyarakat yang menganggap bahwa

kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama dalam hidup. Seperti penganut aktifitas *clubbing* yang bersenang-senang, pesta-pora menghamburkan uang untuk kesenangan sesaat. Semakin sering mereka menghamburkan uang semakin tinggi tingkat hedonis seseorang tersebut.

6.2 Aktifitas waktu luang

Tempat berkumpulnya *clubbers*

Clubbers adalah sebutan bagi orang-orang yang suka *clubbing*, berasal dari berbagai macam tingkatan sosial dan usianya pun beragam mulai dari remaja belasan tahun sampai lansia yang masih aktif pun ikut tenggelam dalam dunia malam.

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang di ekspresikan dalam aktifitas, minat dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan dari diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup juga menunjukkan bagaimana mengalokasikan waktu luang dalam kehidupannya, juga dapat dilihat dari aktifitasnya sehari-hari dan minat apa yang menjadi kebutuhan hidupnya.

Clubbers kota pekanbaru dalam kehidupan sehari-hari cukup *representative* menggambarkan perilaku kolektif akan gaya hidup mereka. Gaya hidup ini lahir dari pola tindakan individu tersebut. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa *clubbers* terfokus pada gaya hidup hedonis. Seperti misalnya dalam menghabiskan waktu luang di tempat gaul dan berprestise tinggi. Semua *clubbers* merupakan individu yang terbiasa hidup dalam keseharian yang serba berkecukupan oleh karena itu, pemilihan tempat

nongkrong pun harus memiliki tingkat prestise yang baik, selain mengisi waktu luang ke *club* malam para *clubbers* juga menghabiskan waktu luang di tempat nongkrong lainnya seperti café, arena bilyard dan karaoke, yang mana tempat-tempat itu memiliki prestise tinggi dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Untuk itu gaya hidup individu *clubbers* saling merantai pada pencitraan *clubbers* yang di bentuk masyarakat. Para *clubbers* selalu berusaha menampilkan gaya hidup orang yang tergolong pada kelas menengah ke atas. Seperti menghabiskan waktu luang di café, arena bilyard dan tempat karaoke.

Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti bahwa *clubbers* Kota Pekanbaru memiliki kecendrungan berkumpul atau nongkrong di tempat-tempat yang memiliki prestise tinggi.

7.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Identitas pengunjung Mp *club* pekanbaru terdiri dari berbagai macam kalangan tingkat usia, namun mayoritasnya pada usia remaja menuju dewasa. Informan kebanyakan berstatus belum menikah. Jumlah pendapatan informan rata-rata perbulan adalah <Rp. 2.000.000, ada yang dikirim dari orang tua dan ada dari hasil gaji yang diperoleh dari pekerjaan mereka. Dalam karakteristik, informan banyak yang mengikuti atau berpartisipasi dalam komunitas yang mana menunjukkan bahwa informan adalah individu yang mudah bergaul, Ada dua faktor yang mempengaruhi informan melakukan aktifitas *clubbing* yaitu faktor internal berdasarkan motif pribadi

atau motif di dalam dirinya supaya diterima oleh teman sebayanya dan ingin mendapat anggapan dari lingkungannya bahwa ia termasuk remaja yang gaul, dikenal banyak orang dan highclass. Factor eksternal berasal dari kelompok referensi atau pengaruh teman dan kurangnya control keluarga.

2. Gaya hidup pengunjung Mp *club* dapat di lihat dari hobi informan yang paling banyak memiliki hobi dalam *music* baik dalam memainkan alat *music* dan mendengarkan *music*. Untuk dapat benar-benar menikmati suasana *clubbing* informan mengkonsumsi rokok, minuman keras dan narkoba. minuman yang paling banyak di minati informan ialah jenis vodka karena kadar alcohol yang terkandung cukup tinggi hingga cepat bereaksi menghangatkan dan merilekskan pikiran. Narkoba yang di konsumsi informan ialah jenis *inex* yang berbentuk pil. Pakaian yang banyak di kenakan oleh laki-laki ialah jenis casual dan pakaian perempuan jenis mini dress yang di beli di mall, distro, online shop dan lainnya. Dapat di simpulkan aktifitas *clubbing* ini adalah gaya hidup dengan tingkat konsumtif yang tinggi dan termasuk gaya hidup hedonis yang menghamburkan uang hanya untuk kesenangan sesaat yang tidak bermannfaat malah dapat merugikan kesehatan dan nama baik.

7.2 Saran

Dari kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengunjung cobalah untuk mengurangi aktifitas *clubbing* sampai benar-benar di tinggalkan aktifitas tersebut dengan melakukan aktifitas lain yang lebih bermanfaat

dan tidak merugikan kesehatan atau nama baik, misalnya dengan travelling, bermain music, berolahraga, atau dengan saling berbagi juga dapat meningkatkan rasa bahagia dan syukur dan masih banyak kegiatan lainnya yang bermanfaat.

2. Bagi mahasiswa yang sudah terjerumus dalam aktifitas *clubbing* segera hentikan sebelum terlambat, karena yang namanya alcohol dan narkoba itu pasti akan merusak fisik dan mental yang akhirnya akan menghancurkan masa depan. Jadilah mahasiswa yang sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai *moral force, agen of change dan social kontrol*.
3. Bagi orang tua atau keluarga dan juga seluruh masyarakat semoga dapat lebih meningkatkan perhatian kepada orang-orang di sekitar terutama orang terdekat dengan memberikan contoh yang baik bagi orang-orang sekitar dan meningkatkan rasa peduli terhadap sesama agar tidak makin banyak generasi muda penerus bangsa yang terjerumus kedalam hal-hal negative, agar tidak makin banyak yang menerapkan gaya hidup konsumtif dan hedonis yang sangat merugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathri**, 2006. *Resistensi Gaya Hidup Teori dan Realita*. Yogyakarta: Jalasutra
- Arikunto, Suharsimi**. 1990. *Proses Penelitian status Pengantar Pendidikan Praktis*. Jakarta: Bina Aksara
- Bourdieu, Pierre**. 2010. *Sosiologi Budaya*. Yogyakarta : Kreasi Wacana
- B. Herry-priyono, Anthoni Giddens**. 2002. *suatu pengantar*. Jakarta: KPG
- David chaney**. 2004. *lifestyles : sebuah pengantar paling komprehensif, terjemahan Nuraeni*, Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra
- E. Koeswara**. 1995. *Motivasi Teori dan Penelitiannya*. Bandung: Angakasa
- Elizabeth B. Hurlock**. 2003. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Hidayat, Medhy Aginta**. 2012. *Menggugat Modernisme*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Ibrahim, Y.** 1997. *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jhon A.Walker**. 1989 *Design History and the History of Design*. Pluto press.
- John W. santrock**, 2003. *Adolescence perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga
- Ken Plummer**. 2012. *Sociology The Basic*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- M. Setiadi, Elly, dkk.**, 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana
- Martono, Nanang**. 2012. *Kekerasan Simbolik di Sekolah : Sebuah Ide Sosiologi Pendidikan* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Martin Handoko**. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moammar Emka**. 2005. *Undercover 2 (sex in the city)*. Jakarta: Gagas media
- Narwoko, Dwi J. dan Bagong Suyanto**. 2007. *Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Ranjabar, Jacobus.
2006. *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Ngalim Purwanto**. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman**. 2009. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Soekanto, Soerjono**. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Kencana
- Sugiyono**. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syarbaini, Syahrial dan Rusdiyanta**. 2009. *Dasar-Dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Solihin**, 2004. *Andai Kamu Tahu*. Jakarta: Gema insane
- Tumanggor, Rusmin**. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana
- Wirawan, I.B.** 2012. *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana
- Skripsi**
Sandro Sicilia. 2015. *Gaya hidup Anggota Auto Club Di Pekanbaru*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Riau

Nofal Liata.2009. *Gaya Hidup
Gemerlap Mahasiswa Di
Kota Yogyakarta*. Fakultas
Ushuluddin. Universitas
Islam Negeri Sunan Kalijaga

Website

<http://www.artikata.com/arti-36051-clubbing.html>

Jmsos.Student

journal.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/view/97

<http://nirwansyahputra.wordpress.com/2008/02/05/ini-medan-bung>.