

Jurnal Ilmu Sosial **Mamangon**

Seni Tradisi, Jatidiri dan Strategi Kebudayaan

Heddy Shri Ahimsa-Putra

Sejarah dan Nilai Songket Pandai Sikek

Silvia Devi

Budaya dalam Lintasan Sejarah: Booming Nonton Bioskop di Padang Tempo Dulu

Meri Erawati

Paradoksal Gaya Sosial Global; Kajian Budaya dalam Memahami Kesadaran Kolektif di Tengah Booming Batu Akik

Silfia Hanani

Gaya Kehidupan Malam Remaja di Kota Padang; Suatu Kajian Subkultur di Tempat Hiburan Malam Kota Padang

Faishal Yasin

Perlawanan Kaum Muda terhadap Hegemoni Radikalisme Agama dalam Bentuk-Bentuk Budaya Populer

Yusar

Gaya Interaksi & Integrasi Sosial Anak Muda Rantau: Kasus Mahasiswa Kost di Air Tawar Barat, Kota Padang

Darmairal Rahmad



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI STKIP PGRI SUMATERA BARAT

Visi

“Menjadi Program Studi yang terkemuka di bidang pendidikan keguruan sosiologi dan kompetitif secara nasional di tahun 2026”

Misi

- Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan dan pengajaran yang berbasis kepada pengembangan kecerdasan intelektual (*hard skill*) dan kecerdasan emosional (*soft skill*) untuk memperoleh kecakapan hidup (*life skill*),
- Melaksanakan dan mengembangkan penelitian dan pengabdian di bidang pendidikan dan pengajaran serta bidang lain sesuai dengan keilmuan fakultas dan program studi,
- Mengembangkan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang dilandasi profesionalisme,
- Menyelenggarakan perguruan tinggi yang akuntabel, efisien, efektif, transparan, relevan dan mandiri,
- Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga/instansi terkait dan *stakeholders* untuk keberlanjutan pelaksanaan program dan/atau pembukaan program studi baru.

Jurnal Ilmu Sosial
MAMANGAN

Volume 2, Nomor 1,
Januari-Juni 2015

ISSN :
2301-8496

Program Studi Pendidikan Sosiologi,
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumbar





Jurnal Ilmu Sosial Mamangan

Volume 2, Nomor 1, Januari-Juni 2015

Mitra Bestari

Prof. Dr. Afrizal, MA. (FISIP, Unand Padang)
Prof. Dr. Badaruddin, M. Si. (FISIP, USU Medan)
Dr. A. Latief Wiyata, M. Si. (Universitas Jember, Jember)
Dr. Fikarwin Zuska, M. Si. (FISIP, USU Medan)
Nurus Shalihin, M. Si., Ph.D. (Fak. Ushuluddin IAIN Imam Bonjol Padang)
Dr. Semiarto A. Purwanto, M. Si. (FISIP, UI Jakarta)
Dr. Wahyu Wibowo, M. Si. (Universitas Nasional, Jakarta)

Dewan Redaksi

Dr. Zusmelia, M. Si.
Dr. Maihasni, M. Si.
Firdaus, S. Sos., M. Si.

Pemimpin Redaksi/Editor

Firdaus, S. Sos., M. Si.

Anggota Redaksi

Ariesta, M. Si.
Dian Kurnia Anggreta, S. Sos., M. Si.
Faishal Yasin, S. Sos., M. Pd.
Ikhsan Muharma Putra, M. Si.
Rio Tutri, M. Si.
Sri Rahayu, M. Pd.
Yuhelna, MA.

ISSN: 2301-8496

viii + 109 halaman, 21 x 29 cm

Alamat Redaksi:

Laboratorium Program Studi Pendidikan Sosiologi, STKIP PGRI Sumbar
Kampus STKIP PGRI, Jl. Gunung Pangilun, Padang, Sumatera Barat
Email: redaksimamangan@gmail.com & daus_gila@yahoo.com

Penerbit:

Laboratorium Program Studi Pendidikan Sosiologi, STKIP PGRI Sumbar



PENGANTAR REDAKSI

Kebudayaan merupakan produk yang dihasilkan oleh manusia, baik dalam bentuk ide, tindakan maupun karya. Yang terakhir disebut merupakan produk kebudayaan yang paling kongkrit dan termati dalam masyarakat. Kebudayaan terus diproduksi oleh manusia sesuai dengan zaman dan tantangannya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka saat itu. Oleh karena kebudayaan terus diproduksi oleh manusia, maka kebudayaan terus berdinamika sesuai dengan ruang dan waktu. Proses dinamika tersebut kadang berjalan dengan lambat dan kadang berjalan dengan cepat.

Respon terhadap dinamika kebudayaan juga berbeda berdasarkan kelompok. Paling tidak terdapat tiga kelompok berbeda menurut redaksi dalam menanggapi dinamika kebudayaan. Kelompok *pertama* adalah kelompok yang resah dengan dinamika kebudayaan, *kedua* kelompok yang senang dengan dinamika dan *ketiga* kelompok yang berada pada titik keseimbangan dalam melihat dinamika kebudayaan. Terlepas dari tiga kelompok yang ada, redaksi menyadari bahwa dinamika kebudayaan pasti akan berlangsung kapan saja dan dimana saja. Oleh karenanya, banyak bentuk kebudayaan baru yang dihasilkan dan banyak kebudayaan lama ditinggalkan.

Menyadari bahwa proses dinamika kebudayaan akan menghasilkan bentuk kebudayaan yang baru dan kebudayaan lama ditinggalkan, pada edisi ini redaksi mengambil tema-tema tulisan menyangkut kebudayaan. Tulisan-tulisan yang ada bicara dalam tema kebudayaan dengan berbagai perspektif dan pendekatan. Pendekatan itu mulai dari sejarah, hingga perlawanan, sehingga tulisan-tulisan dalam edisi ini disumbangkan oleh mereka dengan latar belakang yang berbeda.

Tulisan pertama disumbangkan oleh Prof. Heddy Shri Ahimsa-Putra, Guru Besar UGM. Dalam tulisannya Ahimsa-Putra menguraikan seni tradisi di Indonesia. Menurutnya terdapat tiga seni tradisi di Indonesia, yaitu seni tradisi Ageng, seni tradisi Alit dan seni tradisi suku. Seni-seni tradisi tersebut memiliki fungsi sebagai atraksi wisata, sebagai jati diri komunitas dan sebagai sumber inspirasi untuk penciptaan dan pengembangan seni-seni baru. oleh karenanya,

seni tradisi tersebut perlu dilestarikan dan dikembangkan. Pelestarian dan pengembangan seni tradisi di Indonesia saat ini terkendala oleh banyak hal. Dalam tulisannya, Ahimsa-Putra menawarkan beberapa alternatif yang dapat dilakukan untuk pelestarian dan pengembangan seni tradisi.

Tulisan kedua ditulis oleh Silvia Delvi, Peneliti Balai Kajian Sejarah Sumatera Barat. Devi dalam artikelnya membahas tentang songket sebagai produk kebudayaan di nagari Pandai Sikek Sumatera Barat. Dalam tulisannya, Delvi lebih menekankan pada aspek sejarah dan nilai songket di Pandai Sikek. Menurutnya, Songket Pandai Sikek sudah ada sejak pertengahan abad ke-19. Proses produksi songket Pandai Sikek sangat eksklusif untuk warga Pandai Sikek dan tidak ditransfer kepada orang lain. Hal ini karena terdapat rahasia pembuatan dan nilai pada masing-masing motif yang diproduksi. Jika ingin pandai menenun songket Pandai Sikek, satu-satunya cara adalah dengan menjalin hubungan keluarga dengan orang Pandai Sikek.

Tulisan berikutnya ditulis oleh Meri Erawati, Dosen Sejarah STKIP PGRI Sumbar. Erawati menulis cerita nonton bioskop pada tempo dulu di Kota Padang. Dalam tulisannya, Erawati membahas tentang perkembangan bioskop dan jenis film yang ditayangkan di Kota Padang pada era 1970-2000. Yang menarik dari uraian Erawati adalah cerita tentang bagaimana simbol-simbol muncul di seputaran bioskop dan kecenderungan style orang-orang menonton bioskop pada masa itu. Tidak terkecuali itu, temuan Erawati tentang kejahatan-kejahilan penonton terhadap penonton lainnya memperkaya tulisan Erawati.

Tulisan keempat ditulis oleh Silfia Hanani, dosen Sosiologi IAIN Bukittinggi. Hanani menulis tentang batu akik yang sangat populer dan booming beberapa waktu belakangan. Dalam tulisannya, Hanani menguraikan bagaimana nalar individu dipengaruhi oleh nalar kolektif tentang batu akik, dampaknya semua orang –minimal- memperbincangkan batu akik. Lebih dalam, Hanani juga membahas pemaknaan orang terhadap batu akik yang mengalami pergeseran dari pemaknaan yang sakral ke pemaknaan keindahan dan seni. Masing-masing jenis batu kemudian menjadi identitas bagi penanda bagi daerah asal dimana batu akik ditemukan. Di bagian lain, Hanani juga mendiskusikan paradoks batu akik dengan persoalan kehidupan dan lingkungan.

Tulisan kelima ditulis oleh Faishal Yasin, Dosen Sosiologi STKIP PGRI Sumbar. Tulisan Yasin membahas tentang gaya yang diampilkkan oleh remaja di hiburan malam seperti café, bilyar dan diskotik. Secara detail Yasin menguraikan bagaimana para remaja berpakaian, memilih makanan dan musik di masing-masing lokasi hiburan. Yasin kemudian menghubungkan gaya tersebut dengan kultur induk –Minangkabau- dimana remaja tersebut hidup dan berkembang. Dalam analisisnya, Yasin menyebutkan bahwa gaya tersebut merupakan penyimpangan dari kultur induk mereka.

Tulisan keenam ditulis oleh Yusar, dosen Sosiologi Universitas Padjajaran. Yusar menulis perlawanan anak muda terhadap hegemoni radikalisme anak muda di tiga kota di Indonesia. Temuan Yusar, perkembangan teknologi dimanfaatkan oleh anak muda secara kreatif dalam melakukan perlawanan terhadap radikalisme agama di tiga kota tersebut. Anak muda menggunakan berbagai media berbasis teknologi untuk mengekspresikan perlawanan

mereka. Ekspresi tersebut antara lain mereka representasikan melalui meme, pelesetan kata dan lain sebagainya. Dengan baik Yusar kemudian menampilkan berbagai meme dan plesetan kata serta maknanya dalam artikelnya yang cukup panjang.

Tulisan terakhir ditulis oleh Darmairal Rahmad, dosen sosiologi STKIP PGRI Sumatera Barat. Rahmad menulis integrasi dan interaksi anak muda rantau (kasus mahasiswa) di kawasan kost-kostan kota Padang. Dengan mengambil setting di kawasan Air Tawar Barat, Rahmad menemukan berbagai model dan tipologi interaksi dan ientegrasi anak muda dengan masyarakat di sekitarnya berdasarkan empat pola. Yang menarik dari tulisan Rahmad selain data yang kaya adalah pola penyajian data kualitatif dalam bentuk matrik probabilitas. Sebuah pola yang unik dalam penyajian tulisan kualitatif secara dalam bentuk matrik. Bisa jadi, ini akan menjadi model baru dalam metode penelitian yang kini sedang berkembang, yaitu mixed method.

Demikianlah para penulis telah menyumbangkan buah pikiran mereka dalam edisi ini yang tentu saja dapat dibaca secara lebih mendalam pada setiap judul tulisan. Redaksi hanya mengantarkan pembaca pada kulit dari apa yang ditulis oleh para penulisn. Untuk lebih mendalam pada bagian isi, redaksi mengucapkan selamat membaca.

Redaksi

DAFTAR ISI

Pengantar Redaksi	iii
Daftar isi	vii
Seni Tradisi, Jatidiri dan Strategi Kebudayaan	
<i>Heddy Shri Ahimsa-Putra</i>	1
Sejarah dan Nilai Songket Pandai Sikek	
<i>Silvia Devi</i>	17
Budaya dalam Lintasan Sejarah: Booming Nonton Bioskop di Padang Tempo Dulu	
<i>Meri Erawati</i>	29
Paradoksal Gaya Sosial Global; Kajian Budaya dalam Memahami Kesadaran Kolektif di Tengah Booming Batu Akik	
<i>Silfia Hanani</i>	45
Gaya Kehidupan Malam Remaja di Kota Padang; Suatu Kajian Subkultur di Tempat Hiburan Malam Kota Padang	
<i>Faishal Yasin</i>	59
Perlawanan Kaum Muda terhadap Hegemoni Radikalisme Agama dalam Bentuk-Bentuk Budaya Populer	
<i>Yusar</i>	73
Gaya Interaksi & Integrasi Sosial Anak Muda Rantau: Kasus Mahasiswa Kost di Air Tawar Barat, Kota Padang	
<i>Darmairal Rahmad</i>	89
Profil Penulis	105
Panduan Penulisan	107

GAYA KEHIDUPAN MALAM REMAJA DI KOTA PADANG; Suatu Kajian Subkultur di Tempat Hiburan Malam Kota Padang

Faishal Yasin

fais_yasin@yahoo.com

Dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat



Abstract

The subculture is a group of people who have different culture from the dominant culture and them original cultures. The subculture expressed in the form of the style creation (style) and not as a challenge to its culture or way of social tension symbolically. In addition, forms of subculture also expressed by groups to negotiate and then they create an identity based on situation themselves. This research article described the involvement a adolescent in the nightlife in the Padang City. Their involvement in night entertainment especially happened in the billiards, cafe and discotheques. On this third place the adolescent raises subculture in the terms of dress, music style and kind of food.

Subkultur adalah bentuk konsep dari sekelompok orang yang memiliki budaya yang berbeda dengan dari budaya dominan dan budaya asal mereka (kultur induk). Secara simbolis subkultur diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (style) dan bukan merupakan penentangan terhadap kultur induknya atau jalan keluar dari ketegangan sosial. Di samping itu bentuk-bentuk subkultur diekspresikan pula melalui kelompok-kelompok untuk bernegosiasi, sehingga mereka membentuk identitas sesuai dengan situasi mereka sendiri. Tulisan hasil penelitian ini mendeskripsikan keterlibatan remaja dalam kehidupan malam di Kota Padang. Keterlibatan mereka di tempat hiburan malam terutama terjadi di tempat bilyar, cafe dan diskotik. Pada ketiga tempat ini remaja memunculkan subkultur dalam hal cara berpakaian, selera musik dan jenis makanan.

Kata kunci: *subkultur, cara pakaian, musik,*

PENDAHULUAN

Secara sosio-antropologis subkultur adalah bentuk konsep dari sekelompok orang yang memiliki budaya yang berbeda dengan

budaya dominan dan budaya asal mereka (kultur induk). Subkultur ini sendiri dibedakan menurut status, latar belakang etnis, tempat tinggal, agama, politik atau faktor lain yang

secara fungsional menyatukan mereka. Secara simbolis subkultur diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan merupakan penentangan terhadap kultur induknya atau jalan keluar dari ketegangan sosial, disamping itu bentuk-bentuk subkultur diekspresikan pula melalui kelompok-kelompok untuk bernegosiasi sehingga mereka membentuk identitas sesuai dengan situasi mereka sendiri (Barker, 2004:341).

Secara konseptual subkultur merupakan sebuah klasifikasi untuk memetakan dunia sosial lewat representasi. Istilah "*kultur*" sendiri yang melekat pada subkultur menurut Barker (2004:427) diartikan sebagai "*keseluruhan hidup*" yang memungkinkan anggota budaya tersebut dapat memahami dunia. Awalan "*Sub*" sendiri berkonotasi kekhasan dan perbedaan dari kultur dominan atau *mainstream*. Subkultur menciptakan dan mengembangkan simbol, aturan dan kode-kode yang akan distandarisasi melalui komunikasi antara anggotanya. Bentuk yang paling mudah dilihat yaitu gaya hidup, sikap dan cara bertindak praktis lain juga menjadi tanda penting bagi anggota-anggota subkultur. Hal ini sebagai bentuk pertentangan kehidupan sehari-hari dengan maksud ingin berbeda dari yang lain dan ingin menunjukkan eksistensi keberadaan subkultur mereka. Hal tersebut akan membentuk identitas dan membangun kohesi kelompok karena dapat membangkitkan rasa kebersamaan (Nina 2012:22)

Subkultur memiliki fungsi sendiri bagi penganutnya. Barker (2004:339) menyebutkan setidaknya ada lima fungsi yang bisa dimainkan subkultur bagi para anggotanya.

- a. Menyediakan suatu solusi berbagai masalah sosio-ekonomi;
- b. Menawarkan suatu bentuk identitas kolektif yang berbeda dari kultur induknya;

- c. Memperoleh suatu ruang bagi pengalaman dan gambaran alternatif sosial;
- d. Menyediakan berbagai aktifitas hiburan bermakna yang bertentangan dengan kultur induknya; dan
- e. Melengkapi solusi bagi dilema identitas eksistensial.

Salah satu subkultur yang fungsional bagi penganutnya adalah kehidupan malam. Kehidupan malam dikenal dengan adanya aktifitas yang dilakukan pada malam hari, seperti *clubbing* di diskotik, *nongkrong* di *café*, main bilyar dan lain sebagainya. Aktifitas dunia malam ini merupakan salah satu gaya hidup di era modren sekarang yang merupakan hasil adopsi dari negara-negara barat. Kehidupan malam memang memiliki fenomena yang sangat menarik. Faktanya tempat hiburan malam didirikan berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan gaya remaja, tempat ini memberikan kebebasan atau tanpa batasan-batasan terhadap mereka. Menurut Subandy (1997 : 14) dalam pentas itu ada pelipatgandaan kegairahan dan kegembiraan yang luar biasa hingga mencapai kesadaran di luar kesadaran diri.

Hal serupa ini juga terjadi di kota Padang yang merupakan ibukota propinsi Sumatera Barat. Setiap tempat hiburan malam memiliki acaranya sendiri dengan tema yang berbeda-beda seperti di bilyar diadakan *event-event* untuk menarik remaja hadir di tempat ini, seperti pertandingan bilyar, dengan mendatangkan pemain profesional dari jakarta dan luar negeri. Sementara *cafe* menawarkan berbagai tawaran mulai dari pelayanan khusus atau memberikan *discount*, menawarkan minuman *free* sebelum menikmati hiburan malam dan peforma DJ (*Disc Jockey*) di diskotik pada hari-hari biasa.

Berdasarkan keterlibatan remaja dalam kehidupan malam di kota Padang dapat dikelompokkan pada remaja yang melakukan aktifitas di tempat hiburan malam terdiri dari bilyar, cafe/warung dan diskotik. Pengunjung bilyar biasanya hadir dari kalangan yang memang penikmat olah raga bilyar dan dari kalangan yang menggemari permainan bilyar. Mereka yang mampu bertahan hingga menjelang pagi di suatu tempat bilyar biasanya adalah mereka yang terlibat taruhan (judi) atau juga orang yang terlibat pertandingan adu gengsi sebagai pemain yang terbaik dalam suatu tempat bilyar, ada juga hanya sekedar gemar main. Bilyar merupakan salah satu hiburan malam yang ada di Padang meskipun tidak hanya buka pada malam hari dan biasanya sebagian tempat bilyar buka hingga dini hari. Saat ini beberapa tempat bilyar telah mengembangkan konsep hiburan dengan memadukannya dengan konsep olah raga.

Pengunjung Cafe adalah para pencari kesenangan melalui makan dan minum sekaligus menikmati malam. Cafe ramai dikunjungi remaja pada hari libur. Pada hari-hari biasa cafe tetap dikunjungi remaja, namun tidak seramai hari libur. Cafe menyediakan menu mulai makanan ringan seperti roti sampai makan berat seperti nasi dan lainnya. Café juga menyajikan berbagai minuman, mulai dari jus buah-buahan hingga minuman racikan *softdrink*. Pengunjung tempat terakhir adalah mereka yang benar-benar ingin menikmati dentuman musik DJ (*Disk Jokey*). Kebanyakan dari mereka adalah remaja dari kelas menengah ke atas. Biasanya mereka sudah menjadi anggota tetap di diskotik dan pengelola memberikan fasilitas untuk mereka yang hobbi untuk bisa menjadi anggota tetap dalam diskotik. Indikator kedekatan

mereka terlihat dari begitu kedekatannya dengan pelayan dan *sexy dance* yang baru saja hadir di diskotik. Aktifitas yang mereka lakukan berkisar menikmati obrolan dan minuman alkohol dengan perempuan. Artikel hasil penelitian ini akan menguraikan gaya kehidupan malam remaja kota padang dalam konteks subkultur terhadap kulutur induknya?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Pemilihan Kecamatan Padang Barat sebagai lokasi penelitian adalah dengan pertimbangan wilayah ini ramai dikunjungi remaja dan memiliki banyak tempat hiburan malam. Informan penelitian dipilih dengan menggunakan metode purposive dengan kriteria remaja di bilyar, cafe dan diskotik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi partisipan, wawancara mendalam dan studi dokument. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis etnografi belas langkah Spradley.

KEHIDUPAN MALAM DI KOTA PADANG BARAT

1. Gaya Kehidupan Malam Di Bilyar

Bilyar merupakan sarana hiburan dan olahraga yang biasa dilakukan dengan menggunakan meja dengan enam lubang menjadi target, bilyar dimainkan maksimal berempat minimal berdua orang, pola permainannya bergantian, biasanya permainan ini dengan dua model, 1) bola sembilan, dan 2) bola delapan. Permainan bola sembilan dimainkan berdua, caranya menghabiskan bola bilyar

satu persatu dengan nomor berurutan hinggan yang terkahir menghabiskan bola sembilan. Permainan bola delapan dimainkan berempat orang, dengan cara membagi dua kelompok, kelompok pertama menghabiskan bola dengan nomor urut kecil dan kelompok kedua dengan nomor urut besar.

Bilyar dilakukan indoor di kawasan Padang Barat, tempat ini dibuka mulai jam 10.00-02.00 wib, kebanyakan pengunjung dari tempat bilyar ini merupakan remaja yang biasanya sudah mulai datang pada pukul 20.00-02.00. bilyar ini merupakan tempat hiburan malam bagi remaja dikarenakan tempat yang didisain pengelola bukan hanya sekedar bermain melain sebagai tempat berkumpulnya para remaja dimalam hari. Konsep olahraga dan hiburan pada tempat bilyar tersebut bebas bagi remaja untuk menggunakan gaya pakaian dan menikmati musik yang didengarkan oleh pengelola, dan berbagai menu makanan dan minuman.

Gaya Berpakaian

Pakaian diartikan sebagai penutup untuk badan dan anggota tubuh, pakaian digunakan sebagai bentuk penampilan dari individu yang menggunakannya, pakaian juga membawa maksud kebudayaan dan sosial. Pakaian identik dengan aktifitas dalam kehidupan sosial, begitu juga yang terjadi bagi remaja yang datang ketempat hiburan malam bilyar.

Bilyar cenderung dijadikan remaja sebagai tempat bermain dan berkumpul dengan teman-teman mereka. Pakaian pengunjung di lokasi bilyar mayoritas kaus ketat (*strecht*) yang menonjolkan bagian-bagian anggota tubuh yang sensitif

atau sensual. Tujuan mereka memakai pakaian ketat memang untuk menonjolkan bagian sensual dari tubuh mereka. Pakaian minim yang menonjolkan bagian tubuh tertentu tidak hanya pengunjung, yang menjadi sorotan gaya berpakaian tersebut gaya berpakaian pelayan dan remaja yang datang ketempat bilyar.

Model berpakaian pada pelayan (*waiters*) cenderung berbentuk *mini dress* kaus untuk menonjolkan sisi sensualitas. *Mini dress* ketat yang mereka gunakan memperlihatkan bagian tubuh tertentu, terutama bagian paha dan dada secara terbuka. Pakaian pelayan sudah disediakan oleh pengelola tempat bilyar karena pakaian menjadi daya tarik sendiri bagi pengunjung untuk datang dan bermain dengan istilah (*parakai*). Cara berpakaian minim yang digunakan pelayan tersebut disengaja oleh pengelola tempat hiburan untuk tujuan menarik remaja untuk datang mengunjungi tempat hiburan mereka. Apa yang menjadi tujuan dari pengelola mendisain pakaian pelayan serba minim tersebut gayung bersambut dengan tingkah laku pengunjung dengan melirik-lirik bagian-bagian sensualitas pelayan dan mencoba untuk berkenalan dengan pelayan tersebut.

Selain pakaian digunakan pelayan, remaja yang datang juga menggunakan pakaian yang memperlihatkan suasana tempat hiburan seperti bilyar yang difungsikan sebagai tempat berolah raga dan bersantai. Pakaian yang digunakan remaja di tempat bilyar memang model yang lagi tren di era sekarang seperti model baju kaus berkerah lebar, ketat, yukensi diluar jaket jeans dengan menggunakan celana pendek, atau celana jeans ketat. Pakain remaja yang

digunakan di tempat bilyar bertujuan untuk mempermudah mereka untuk bergerak atau berleluasa dalam bermain bilyar dan bersantai, remaja yang yang berkunjung kebanyakan mereka berkelompok. Tidak heran remaja menggunakan pakaian dengan model ini dikarenakan pakaian seperti ini banyak ditawarkan dipasaran seiring dengan perkembangan era kekinian. Selain model pakaian, jenis pakaian remaja yang berkunjung ke bilyar kebanyakan menggunakan jenis pakaian yang cepat menyerap keringat seperti baju kaus. Salah satu pernyataan pengunjung wanita mengatakan “pakaian yang digunakan untuk hadir ketempat ini memang menunjukkan tempat untuk berolahraga dan bersantai”.

Semakin malam pakaian remaja yang hadir ke tempat bilyar yang mereka gunakan semakin ekstrim seperti baju ketat dengan leher lebar, dalam bermain bilyar pemain memasukan bola dengan cara posisi merukuk dengan berpakaian seperti disebut sesekali pemain memperlihatkan belahan dadanya, dan setelah *shooting* mereka menarik baju untuk menurunkan agar tidak kelihatan pusar atau punggungnya dan memakai celana pensil. Pakaian yang dipakai remaja sewaktu bermain bilyar dapat diasumsikan bentuk pakaian yang dipakai untuk bersantai dikarenakan tempat bilyar merupakan tempat olahraga dalam ruangan atau *indoor*. Kalau remaja menggunakan pakaian tertutup akan membuat remaja kepanasan di saat bermain bilyar, dan akan mengakibatkan seseorang akan dehidrasi. Sebab bermain bilyar merupakan bentuk aktifitas yang bergerak untuk menyempurkan permainan bilyar.

Selera Musik

Musik didifenisikan sebagai suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama dan lagu, mendengarkan musik merupakan hiburan bagi pendengar musik tersebut, Musik sangat digandrungi siapa saja yang mendengarkannya, tidak luput juga ditempat bilyar, tempat ini selain bermain bilyar juga memberikan hiburan audio yang terlihat dari setiap sudut ruangan dan tengah tergantung speaker-speker yang berfungsi untuk mengeluarkan suara musik. Tidak heran apabila tempat bilyar tidak ada musiknya, remaja yang menikmati permainan bilyar akan merasa ada yang kurang pada tempat bilyar, dari beberapa pernyataan beberapa remaja yang hadir di bilyar dapat disimpulkan “apabila tempat bilyar tidak menghidupkan musik maka permainan tidak akan terasa nikmat” ini majadi salah satu indikator remaja yang hadir ke tempat bilyar tidak semuanya untuk bermain bilyar, ada juga dari beberapa kelompok memang hanya menikmati suasana ramai di tempat bilyar saja terlihat dari beberapa kelompok remaja yang hanya berdua atau bertiga orang, dari lantunan musik yang putarkan remaja ikut bernyanyi mengikuti alunan musik tersebut. Tidak jarang apa bila musik dimatikan remaja terkadang menghidupkan musik yang ada di HP mereka. Seperti adanya pertandingan bilyar, ada sebagai petanding yang tidak bisa fokus apabila mendengarkan suara musik.

Remaja yang datang ke tempat bilyar semua menyukai musik disaat bermain bilyar, musik yang disukai remaja tidak terlepas dari jenis musik pop dan rock. Pada era 80an muncul beberapa musisi pop Indonesia yang lebih di dominasi

dengan penyanyi solo. Dan di tahun ini juga lagu-lagu mendayu dengan lirik cinta yang sendu sangat populer dan mendominasi musik Indonesia. Bimbo memiliki musik pop yang khas, yaitu pop rohani. Bimbo memang tidak perlu produktif dalam menciptakan lagu-lagu, namun tidak ikut serta untuk menurunkan kepopuleran mereka, Bimbo juga bisa dikatakan sebagai legenda musik pop, karena lagu pop rohani milik Bimbo sampai saat ini pun masih dapat kita dengarkan terutama saat memasuki bulan Ramadhan. Lagu-lagu Bimbo juga di bawakan ulang oleh musisi pop tahun 2000-an, yaitu Gigi. Musik pop juga di warnai dengan perpaduan pop dan rock seperti group band Slank dan Dewa. Pada era 2000-an grup-grup band atau penyanyi solo lainnya bermunculan seperti band Sheila On 7, Padi, Peterpan, Five Minute, Noah, Geisa, dan band papan atas lainnya.

Musik pop dan rock sering diputarkan di tempat-tempat bilyar mulai dari band ternama seperti Noah, Gigi, Dewa, dan solo seperti judika, virza, sammy simorangkir dan lainnya. seakan-akan pengelola mengetahui perkembangan musik di Indonesia, hingga musik yang diputarkan adalah musik-musik terupdate di tanah air. Tidak heran mereka tidak menyukai musik minang dikarenakan musik minang hanya di putar di tempat perkawinan dan seremoni saja.

Makanan

Selain musik yang menemani remaja bermain bilyar, ada juga makanan dan minuman yang menjadikan tempat ini ramai dikunjungi remaja, terlihat dari makanan dan minuman yang sering di konsumsi

para remaja dalam bermain adalah nasi goreng, mie goreng dan rebus, kwetiau goren, kentang goreng, dan minuman mulai dari jus, kopi cappucino, *soft drink* (air mineral, dan minuman bersoda), gresand, anker bir, brandy, Jack n Daniel dan lainnya. Makanan dan minuman mulai dipesan remaja setelah mereka bermain satu kali putaran dan pelayan menawarkan dengan menyugukan menu makanan dan minuman. Terkadang remaja juga langsung memesan makanan dan minuman sebelum mereka bermain. Tujuan disediakan makanan dan minuman oleh pengelola menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja untuk datang ke tempat bilyar, terlihat dari iklan dan pengumuman yang ada di dinding ruangan dengan berbagai macam promosi seperti paket-paket bermain yang ditawarkan plus dengan makanan dan minuman.

Makanan dan minuman yang ditawarkan dalam paket air mineral, minuman bersoda dan kentang goreng, terkadang remaja juga memesan makanan diluar paket yang ditawarkan pengelola, dikarenakan remaja datang berkelompok. Model promosi bermain dan plus makanan dan minuman ini menjadikan remaja betah untuk bermain dan bersantai di tempat bilyar. Semua jenis makanan dan minuman yang disajikan pengelola tidak ada makanan atau minuman bernuansa kultur induknya, semua makanan dan minuman bernuansa modren saja.

2. Gaya Kehidupan Malam di Cafe

Tahun 2009 pasca gempa sampai sekarang sangat terlihat telah berjamurnya cafe-cafe yang memang sengaja diciptakan pemiliknya untuk para penikmat kehidupan malam di Kota Padang. Cafe merupakan

tempat sederhana sambil menyantap makanan dan minuman. Cafe arti secara harfiah adalah (muniman) kopi tetapi kemudian menjadi tempat dimana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya minum kopi melainkan minum-minuman yang lain. Cafe adalah jenis tempat makan dan minum yang sederhana dengan menu yang sederhana pula, jam buka cafe secara umum buka mulai jam 10.00 -02.00. Cafe juga tidak luput dari kunjungan para remaja untuk mencari kesenangan tersendiri bagi remaja. Remaja yang datang dengan berbagai macam gaya pakaian dan penikmat musik serta penikmat makanan dan minuman yang ditawarkan pemilik cafe.

Gaya Berpakaian

Mayoritas pengunjung cafe adalah remaja, cafe yang berada di Padang Barat dijadikan tempat hiburan malam bagi remaja, selain cafe bertujuan untuk menyantap makanan dan minum, cafe juga sebagai tempat bersantai sambil menikmati udara di malam hari. Remaja yang datang cenderung menggunakan model pakaian yang sedang tren digunakan pada era sekarang seperti pakaian baju kaus ketat, jilbabers, gamis dan seksi dengan celana jeans ketat (pensil) dan rok. Model pakai tersebut berbeda dengan pakaian di tempat bilyar, dikarenakan 1) bentuk cafe outdoor, 2) tidak tempat bermain hanya tempat menikmati makanan dan minuman dan bersantai, dan 3) untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dari ketiga indikator tersebut model pakaian yang digunakan remaja masih dikategorikan model pakaian formal dan cenderung modis dan digunakan juga dalam beraktifitas sehari-hari remaja. Dari model pakaian pelayan juga memperlihatkan cafe tempat

menikmati makanan dan minuman yaitu model pakaian baju kemaja, kaus yang berkerah dan menggunakan calana dengan dasar kain katun.

Merek pakaian yang digunakan remaja beragam mulai merek Nevada, loggo, expand, exprit dan branded lainnya. Kesemua merek tersebut tidak menunjukkan penampilan seksi dan memperlihatkan sensualitas. Pakaian tersebut menunjukkan model berpakaian modren dan feminim bagi remaja, dan menjauhkan dengan model pakaian kultur induknya yaitu model baju kurung. Sebab model baju kurung ini dianggap kuno bagi remaja dan tidak leluasa dalam beraktifitas apalagi di tempat cafe yang menjadikan sebuah tempat hiburan malam.

Selera musik

Di Cafe juga menyugukan hiburan musik untuk menemani pengunjung dalam menyantap makanan dan minuman, terlihat dari bentuk (model) cafe yang dikembangkan pemiliknya dengan menyediakan tempat bermain musik (okestra/orgen), musik yang dilantunkan oleh speaker (pengeras suara) lebih kearah nuansa pop dan reagege mulai dari dari lagu lokal hingga lagu internasional. Setiap cafe yang ada di Padang Barat semuanya memberikan nuansa untuk menikmati makanan dan minuman dan santai sambil mengobrol, ketawa sesama remaja. Tujuan pemilik menyugukan musik kepada pengunjung untuk memani remaja dalam aktifitas makan dan minum dan menambah suasana santai dan rileks bagi remaja.

Mendengarkan musik merupakan salah satu bentuk aktifitas yang melibatkan seluruh bagian otak. Tidak

hanya bermanfaat untuk menenangkan pikiran dan jiwa mendengarkan musik juga berguna untuk membantu koordinasi fisik dan mengembalikan ingatan, tidak heran remaja sesekali merequest lagu yang mereka inginkan, terkadang juga remaja yang datang juga menyumbangkan suaranya dipanggung yang disediakan pemilik untuk bermain musik. Dikarenakan musik yang dinyanyikan mengingatkan remaja pada sesuatu aktifitas, teman dan lainnya.

Filosofi makan sambil mendengarkan musik dapat membantu memperlambat gerakan makanan atau akan mengalami penurunan berat badan. Dari situlah pemilik mengembangkan cafe dengan menyugukan musik. Tidak heran cafe yang hanya menyediakan makan dan minuman tanpa ada musik jarang dikunjungi remaja.

Musik pop dan reage juga menjadi penghibur bagi remaja seperti cafe yang berada di jalan damar musik reage menjadi andalan bagi komunitas remaja pecinta musik reage, dikenal dengan istilah anak *chopper* atau anak vespa, remaja ini cenderung memperlihatkan penampilan sehari mulai dari asesoris, rambut dan pakaian yang mereka gunakan, musik reage ini juga memiliki kebiasaan mulai dari aktifitas sehari-hari dan perilaku yang mereka lakukan. Musik Reggae terbentuk sebagai kelompok atau komunitas yang memiliki kesamaan suatu hal, yaitu dalam hal musik dan juga *lifestyle* yang tercermin melalui atribut dan attitude yang melekat pada diri mereka. Remaja yang senang dengan musik ini dapat dengan mudah kita tandai, kebanyakan dari mereka seringkali menggunakan atribut pakaian dan gaya rambut yang mencolok.

Makanan

Jenis makanan yang disediakan pemilik cafe memang tidak jauh berbeda dengan tempat bilyar, di cafe juga memiliki makanan khasnya masing-masing, seperti nasi goren sunda, kampung, mie goreng, mie hot plate ayam, sapi, sup buntut biasa, bakar, mie siram ayam, seafood dan jenis minuman panas, dingin, jus, bali mai, cocacola cream, blue berry dan lainnya. Dari jenis makanan dan minuman sama tetapi rasa dan bentuk penyajian berbeda-beda dari setiap cafe yang ada di Padang Barat. Perbedaan ini membuat cafe-cafe di Padang Barat ramai dikunjungi remaja dan menjadi pelanggan cafe itu sendiri. Selain model cafe yang sangat memberikan suasana santai, makanan dan minuman menjadi daya tarik tersendiri bagi cafe.

3. Gaya Kehidupan Malam Di Diskotik

Diskotik adalah tempat hiburan atau klub malam dengan alunan musik yang dibawakan DJ (disc jokey). Diskotik biasanya terdiri dari lantai dansa, ruangan yang bernuansa gelap hanya bermodalkan lampu sorot yang berputar dan lampu *ambience*. Diskotik juga menyediakan beberapa minuman dan makanan kecil (cemilan). Untuk masuk kedalam diskotik pengunjung harus membeli tiket dipintu masuk. Diskotik dibuka mulai jam 22.00-04.00 wib. Pengunjung yang datang ke diskotik diartikan sebagai anak *Clubbing*.

Clubbing merupakan hasil adopsi dari dunia barat ini telah menjadi istilah yang sangat familiar dan populer dikalangan masyarakat perkotaan. Aktifias *Clubbing* merupakan produk yang sudah sangat populer di kota-kota besar termasuk di Kota Padang. Tempat *Clubbing*

ini mulai dari diskotik, sampai ke *pub*, dan sebagainya tersebar di seluruh penjuru kota. Belakangan ini Kota Padang mulai gencar dimasuki produk budaya *Clubbing* dan remaja salah satu penikmatnya, ini merupakan gaya kehidupan malam remaja di diskotik, dilihat dari cara pakaian, selera musik, dan makanan di tempat diskotik.

Gaya berpakaian

Belakangan ini Kota Padang mulai gencar dimasuki produk budaya luar antara lain cara pakaian ala barat (ketat, transparan, yukensi, minimalis, dan lain-lain), individualisme, *striptease*, *accecoris* barat, dan mengidentifikasikan diri pada gaya hidup glamor di malam hari yang diistilahkan oleh prilakunya dengan istilah *Dugem (Clubbing)* aktifitas *dugem* ini salah satunya dilakukan di diskotik. Diskotik dikenal sebagai tempat berdansa atau bergoyang diakibat lantunan musik yang membuat mereka untuk bergoyang, sudah jelas tempat ini model pakaian remaja dalam diskotik lebih kearah sensual, baik mereka yang memakai *longdres gaun* semua menunjukkan tingkat kesensualan dalam berpakaian, seperti memperlihatkan tonjolan dada, belahan pinggul belakang, pengunjung cendrung menggunakan pakaian yang simpel ini bertujuan agar dalam bergoyang atau berjoget mereka tidak merasa terganggu dengan pakaian yang mereka gunakan. Jenis pakaian yang mereka gunakan juga yang bisa menyerap keringat dalam beraktifitas di diskotik seperti baju kaus dengan menggunakan celana jeans ketat dan *hot pan*.

Selera Musik

Musik yang disugukan di diskotik cenderung kearah musik disko (*house music*)

sebenarnya dalam prakteknya peminat *musik house* tidak butuh lirik seperti lagu selayaknya melainkan hanya musik dan hentakan (dentuman) bisa membuar remaja terbuai dan bergoyang. Jenis musik pop juga didengarkan oleh performa DJ (*Disck Jokey*), musik pop yang di remixkan seperti dewa, noah, gigi, d'bagindas semuanya lagu tersebut sudah dimodifikasi atau diremixkan untuk menambah suasana meriah di diskotik. Tidak hanya lokal, musik internasional pun di main seperti Aqua, No Doubt, Pitbul, Jenifer Lopez feat Pitbul, Alexandra Stan, User, Dash Berlin, DJ Protect Feat Giulia, Bubble Toy. konsep diskotik memang di disain sebagai tempat untuk berjoget dan bergoyang terlihat dari model tempat berjoget terbagi-bagi dan terpisah dari tempat duduk. Tidak heran di diskotik ini adalah terdapat orang-orang untuk melepaskan dari kesibukan aktifitas siang hari.

Makanan

Di diskotik hanya menyediakan minuman mulai dari *soft dring* (air mineral, coca cola, fanta, sosro, lemon tea,) dan minuman beralkohol tinggi seperti heineken bir, J&D, Wisky, dan tidak heran tempat ini dijadikan remaja untuk mabuk-mabukan. Disaat remaja kelaparan mereka keluar untuk mencari makan dan masuk kembali ke dalam diskotik untuk menikmati bergoyang kembali. Tidak heran disebelah diskotik terdapat warung-warung berjualan makanan dan minuman, kebanyakan remaja mengisi perut keluar dari diskotik.

**GAYA KEHIDUPAN MALAM REMAJA
KOTA PADANG DALAM KONTEKS
SUBKULTUR TERHADAP KULTUR INDUK**

Secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, dan/atau gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, dan seksual; atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut.

Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Karenanya, studi subkultur seringkali memasukan studi tentang simbolisme (pakaian, musik dan perilaku anggota sub kebudayaan) dan bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya dalam pembelajarannya. Jika suatu subkultur memiliki sifat yang bertentangan dengan kebudayaan induk, subkultur tersebut dapat dikelompokkan sebagai kebudayaan tandingan.

Konsep subkultur merupakan hal yang berdaya mobilitas mengkonstitusi obyeknya dari studi. Hal ini merupakan suatu istilah klasifikatori yang mencoba memetakan dunia sosial didalam suatu tindakan terhadap representasi. Keakuratan sub kultur bukan pada sejauh mana mampu berfungsi dalam pemakaiannya. Kata Sub bermakna sebagai istilah dan menunjukkan pembedaan dengan jelas arus utama budaya dominan dalam masyarakat. Dengan kata lain, sub kultur dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baru sehingga dapat menikmati kesadaran menjadi yang lain dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat.

Kehidupan malam remaja di Kota Padang khususnya di Padang Barat dilihat pada beberapa tempat aktifitas, yaitu; (1). Bilyar, (2) Cafe atau Warung, (3) Diskotik. Ketiga tempat ini memiliki khas yang berbeda baik cara berperilaku, cara berpakaian, dan selera musik remaja, dalam satu malam ke tiga tempat ini selalu ada remaja yang menjadi pengunjungnya. Ketiga tempat ini ramai (penuh) di kunjungi oleh remaja pada malam minggu dan hari libur.

Hasil penelitian ini diketemukan aktifitas remaja dari ketiga tempat tersebut aktornya berasal dari berbagai etnis antara lain, Minangkabau, Jawa, Melayu dan Cina. Dalam poin ini diuraikan subkultur dari penelitian ini dilihat dari cara berpakaian, selera musik, dan cara berperilaku remaja dalam interaksi di tempat mereka beraktifitas.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa cara berpakaian remaja di ketiga tempat hiburan malam masing-masing etnis memperlihatkan cara berpakaian yang berdeda. Pada tabel 1 dapat dilihat cara berpakaian remaja.

Tabel 1.
Mode pakaian remaja ditempat hiburan malam dilihat dari berbagai etnis

No	Jenis tempat hiburan	Etnis	Fashion / mode pakaian			
			Laki-laki		Perempuan	
			Baju	Celana	Baju	Celana
1	Bilyar	1. Minangkabau 2. Jawa 3. Melayu 4. Cina	Kaos Kaos/ kemeja Kaos Kaos/ketat	Pensil Levis Pensil Pendek	Ketat Streech Streech	Skini jean Jens pensil Jens pensil Hot pan
2	Cafe	1. Minangkabau 2. Jawa 3. Melayu 4. Cina	Kaos Kaos/ kemeja Kaos Kaos/ketat	Pensil Levis Pensil Pendek	Ketat Streech Streech Streech	Skini jean Jens pensil Jens pensil Hot pan
3	Diskotik	1. Minangkabau 2. Jawa 3. Melayu 4. Cina	Kaos/ kemeja Kaos/ kemeja Kaos/ kemeja Kaos/ketat	Pensil Levis Pensil Pendek	Ketat tengtop tengtop tengtop	Skini jean Jens pensil Jens pensil Hot pan

Sumber: Data Primer, Tahun 2014

Memperhatikan gaya berpakaian remaja dari berbagai etnis pada tabel diatas, mereka sudah menunjukkan perubahan yang jauh dari gaya berpakaian kultur induknya. Kultur induk yang dimaksud dari penelitian ini adalah kultur Minangkabau. Adapun alasannya mengapa kultur Minangkabau disebut kultur induk dikarenakan tempat aktifitas subkultur tersebut berada di wilayah kebudayaan Minangkabau (Padang Barat Kota Padang). Khusus untuk etnik Minangkabau perubahan itu sangat kentara ketika gaya berpakaian tersebut dibandingkan dengan gaya ideal pakaian orang Minangkabau. Ketika dibandingkan dengan gaya pakaian remaja minangkabau yang sesuai tataran norma terdapat beberapa perbedaan; (1) dari segi ukuran, (2) ketertutupan anggota badan, (3) tampilan yang glamor.

Lebih lanjut mode pakaian standar norma kebudayaan Minangkabau glamoritasnya berbeda dengan pakaian remaja hiburan malam. Pakaian tradisional Minangkabau memang mengesan glamor juga, tetapi tidak menimbulkan efek munculnya gairah seks. Sedangkan pakaian remaja hiburan malam glamornya timbul gairah seks.

Konsekuensi logis dari hasil penelitian ini perlunya dicermati bahwa ketika terbentuknya sub kultur dalam sebuah kultur induknya adalah munculnya gaya hidup baru dalam sebuah komunitas. Gaya hidup baru tersebut merujuk kepada *popular culture* yang berada diluar kultur induk. Adapun sumber *popular culture* yang menjadi rujukan para aktor (remaja) sebuah tren berpakaian dan tren menikmati musik yang diusung oleh gerakan *westrenisasi* yang diawali gerakannya di Amerika. Ada tiga propaganda yang dibawa dalam *westrenisasi* yaitu: 3F (*Food, Fashion, Fun*). Ketika remaja yang telah masuk kedalam

popular culture dari segi cara berpakaian dan selera musik, hal ini berdampak kepada selera makanan mereka. Artinya seorang remaja yang beraktifitas ditempat hiburan malam secara spontan menyesuaikan diri terhadap pola konsumsi makanannya, sehingga wajar diluar tempat hiburan malam juga berkembang resto atau makanan siap saji yang berasal dari negara penggerak *westrenisasi* sebut saja ayam goreng tepung yang berasal dari Amerika (KFC, McDonald, Texas), Itali (Pizza, Hamburger, Hot Dog, Chieken Nuget dan lain sebagainya). Minumannya juga berbeda dengan jenis minuman kultur induknya seperti Beer, Coca-cola, Fanta, Wiyndan dan lain sebagainya. Hal yang aneh ketika dalam tempat hiburan malam tersebut mengkonsumsi *onde-onde, lompong, apaem, tapai, ganto sori, kecimus, lapek nagosari*, dan jenis tersebut tidak disediakan ditempat lokasi tersebut.

Dari segi pakaian muncul merek-merek pakaian yang berasal dari negara penggerak *westernisasi* seperti Levi's, Giordano, Calvin Klein, Gucci, Gues MCM dan lain sebagainya. Hal yang aneh jika mereka menggunakan tenunan Pandai Sikek, Silungkan, Bordiran Bukittinggi, Pariaman dan lain sebagainya.

Efek terbalik terjadi ketika ada turis asing yang datang ke Indonesia khususnya ke Sumatera Barat, justru tidak mencari atau mengkonsumsi realitas yang terjadi ditempat hiburan malam tersebut, melainkan mereka mengkonsumsi, sesuatu yang berbeda atau tidak mereka temui di negeri asalnya. Meskipun ini belum hasil wawancara dari turis asing, peneliti menduga realitas kehidupan malam yang dikonsumsi remaja Kota Padang mereka (turis asing) nilai jauh tertinggal bila dibandingkan di negeri asalnya. Sebut saja jenis minuman yang tersedia dicafe-cafe di negara asing sana lebih bervariasi dari segi merek

dan jenis produk. Kalau ditinjau dari sejarah masuknya ayam goreng tepung dari Amerika baru masuk ke Indonesia sekitar tahun 70an, sementara itu ayam goreng tersebut sudah lama dikonsumsi oleh orang Amerika seiring dengan berkembangnya industri dan pertambangan di Amerika yang diadaptasikan dari ransum makanan tentara di Amerika. Pakaian rok mini, yukensi dan pakaian berdada lebar dan transparan baru berkembang di Indonesia tahun 90an sedangkan di negara asalnya sudah berkembang seiring dengan maraknya perindustrian (*manufaktur*).

Turis asing tersebut justru mencari hal yang unik menurut penilaian mereka baik produk pakaian maupun produk musik. Mereka datang ke Sumatera Barat salah satunya adalah untuk membeli tenunan silungkang, pandai sikek yang dijadikan sebagai bukti (oleh-oleh) bahwa mereka telah mendatangi Sumatera Barat. Begitu juga dari segi musik. Mereka justru datang ke Sumatera Barat untuk menikmati pertunjukan musik tradisional hasil perpaduan alat musik talempong, serunai, *saluang* dan tambur. Lantunan musik tersebut juga dilengkapi dengan tarian-tarian. Inilah yang mereka (turis) cari ke Sumatera Barat bukan mencari tempat kehidupan malam bilyard, cafe dan diskotik yang sudah mereka anggap sudah biasa di negara asalnya atau dengan kata lain aktifitas (*action-action*) yang terjadi di tempat hiburan malam bukan merupakan sebuah subkultur tapi itu adalah sebagai kultur induk.

Realitas aktifitas kehidupan malam di Kecamatan Padang Barat sepertinya tersu digembar-gemborkan melalui iklan-iklan dalam bentuk penyelenggaraan *event-event* khusus. Event tersebut, misalnya di diskotik, pihak penyelenggara diskotik mendatangkan DJ asing untuk menarik konsumen sehingga

situasi ramai hiruk-pikuk dan hingar-bingarnya house musik lebih menarik. Pengembang-gemboran aktifitas hiburan malam tersebut juga ditempuh melalui penyelenggaraan perlombaan bilyard dan DJ (*Disk Jokey*) serta peluncuran cafe-cafe baru dengan *brend* luar. Dari segi pakaian pengembang-gemboran *popular culture* ini ditempuh melalui tingginya frekuensi acara fashion show baik yang diperankan oleh model lokal maupun model luar (asing). Acara tersebut disebar luaskan melalui media massa. Sepertinya media massa yang Indonesia (TV, Radio, Surat Kabar dan Majalah) sangat komitmen terhadap penyebaran isu mode pakaian, makanan impor, minuman impor yang dibungkus dalam iklan atau acara khusus lainnya. Adalah media yang lebih mudah diakses oleh kaum remaja yaitu; media internet. Dengan kemajuan teknologi media internet dapat digunakan melalui seperangkat yang disebut Handset atau yang lazim dikenal oleh orang Indonesia disebut Handphone atau ponsel (telepon seluler) untuk mengakses tren mode pakaian makanan, minuman dan musik.

Ketika pengembang-gemboran *popular culture* yang sudah disebutkan diatas apabila dilakukan proteksi terhadap media dan manusianya maka tidak menutup kemungkinan terjadi penjajahan budaya (*Imperialism Culture*). Mencermati munculnya gejala penjajahan budaya, hasil penelitian ini tidak memadai membahas penjajahan budaya tersebut. Untuk itu, perlu penelitian lanjutan yang khusus mengkaji tentang sampai sejauh mana kultur induk (budaya Minangkabau) terjajah oleh *popular culture* yang berasal dari negara barat, yang masuk melalui gerakan westrenisasi dan globalisasi.

KESIMPULAN

Dampak aktifitas kehidupan malam remaja Kota Padang dalam konteks *sub kultur* terhadap kultur induknya dapat dilihat dari tiga indikator, yaitu: 1) cara berpakaian 2) selera musik, dan 3) makanan. Mode pakaian yang digunakan remaja ditempat hiburan malam berbeda dengan mode pakaian kultur induk yang pada akhirnya kelompok remaja yang beraktifitas ditempat hiburan malam adalah sebuah kelompok baru yang berbeda dari kultur induknya dari segi berpakaian. Selanjutnya Selera musik yang dinikmati remaja yang beraktifitas ditempat hiburan malam juga berbeda dengan selera musik kultur induknya. Begitu juga pada makanan sudah tidak lagi menemukan makanan dari khas kultur induknya. Untuk menjaga kultur induk lembaga formal maupun non formal serta informal mesti mensosialisasikan produk-produk budaya kultur induk baik dari segi pakaian, musik dan makan serta seni tari kepada remaja. Pemahaman agama dan budaya induk harus lebih ditingkatkan aktifitasnya institusi lokal sebagai akar kearifan budaya lokal. Pemerintah daerah mesti lebih intensif memberikan penyuluhan kepada orang tua beserta anaknya yang berusia remaja untuk mewujudkan kesadaran pada orang tua dan remaja terhadap dampak negatif gaya hidup yang cenderung kepada konsumerisme yang relevan dalam kehidupan malam

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Sagita, (2013), *Gaya Hidup Rastafarian Sebagai Bentuk Eksistensi Subkultur Reggae*, Surabaya, Skripsi
- Barker, Crish (2004). *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Terjemahan Nurhadi. Yogyakarta, Kreasi Kencana.
- Nina Farlina (2012), *Representasi Identitas Betawi dalam Forum Betawi Rempug*. Jakarta, Tesis
- Nur Prabowo S, M (2011) *Meretas Kebahagiaan Utama Di Tengah Pusaran Budaya Konsumerisme Global*, Journal, LP2M STAI Al Muhksin. Yogyakarta
- Sarwono, Sarlito.W. (2010) . *Psikologi Remaja*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Subandy, Idi Ibrahim (1997), *Ecstasy Gaya Hidup, Kebudayaan Pop Alam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Bandung, Mizan
- Spradley. James. P (1997). *Metode Etnografi*. Penerjemah Misbah Zulfa Elizabeth. Jogjakarta. Tiara Wacana

PANDUAN PENULISAN

Jurnal *Mamangan* Edisi III, Program Studi Pendidikan Sosiologi STKIP PGRI Sumatera Barat

a. Pendahuluan

Setiap tulisan ilmiah, baik berupa *essay*, makalah, jurnal, laporan penelitian dan buku memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan selera penulis, penerbit, sponsor penelitian dan atau aturan-aturan tertentu sesuai dengan ruang dan waktu dimana tulisan dibuat oleh penulis. Selain itu, karakteristik sebuah tulisan ilmiah juga menggambarkan karakter institusi dimana sebuah tulisan diterbitkan. Meskipun demikian sebuah tulisan ilmiah tentulah memiliki standar minimum yang harus dipenuhi. Standar minimum tersebut terkait dengan substansi isi dan aspek teknis dalam penulisannya. Dengan dua standar yang ada sebuah tulisan ilmiah dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Mengikuti logika umum penulisan ilmiah, ragam bentuk dan karakteristik tulisan ilmiah yang berlaku umum dalam khasanah akademik maupun praktis sebagaimana diuraikan di atas, untuk menjadikan Jurnal *Mamangan* sebagai sebuah karya ilmiah, program studi sosiologi juga menginginkan jurnal *Mamangan* memiliki karakter yang kuat dan spesifik dalam kerangka isu dan bentuk penulisan. Karakter dan spesifikasi yang kuat antara lain dapat diatur melalui dua hal, pertama substansi isi. Substansi isi diatur melalui tema dan isu utama tulisan pada masing-masing edisi jurnal yang ditetapkan oleh redaksi. Paling tidak, tulisan yang ada dalam satu edisi memiliki isu utama yang sama dalam kacamata disiplin ilmu yang berbeda, sehingga jurnal melahirkan pembahasan isu dengan multiparadigma. Dengan khasanah ilmu yang berbeda tersebut kemudian isu utama jurnal pada masing-masing edisi akan memiliki perspektif yang banyak dan isu utama dapat dibahas secara utuh dan kokoh.

Kedua pengaturan teknis dan sistematika penulisan. Pengaturan teknis dan sistematika penulisan bertujuan untuk menyamakan pola dan kerangka penulisan yang hendak dimuat dalam jurnal. Pengaturan teknis dan sistematika penulisan ini sekaligus bertujuan untuk membantu penulis dalam mengerangkakan tulisan ilmiah yang akan dikirimkan ke Jurnal *Mamangan*. Diharapkan dengan pengaturan format makalah secara substansi dan teknis, jurnal *Mamangan* memiliki karakter yang kuat dan khas dalam secara ilmiah.

b. Tujuan

Pengaturan teknis dan format penulisan ini tidak berpretensi untuk menggurui atau bahkan mengajarkan kepada partisipan tentang bagaimana cara menulis ilmiah yang baik dan benar, tapi pengaturan format ini tidak lebih dari sekedar menyamakan persepsi tentang substansi dan format tulisan yang diinginkan dalam jurnal yang direncanakan. Sehingga, penulisan panduan ini hanya sebatas untuk menyamakan pola dan kerangka dasar penulisan untuk tema yang sama dalam kacamata yang berbeda.

c. Teknis dan Format Penulisan

1. Naskah merupakan karya ilmiah original penulis dan tidak mengandung unsur plagiarisme;
2. Naskah ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris;
3. Naskah menggunakan istilah yang baku serta bahasa yang baik dan benar;
4. Naskah diketik dengan program Microsoft Word, huruf Cambria, ukuran 12 pts, spasi 1, kertas ukuran A4, 12-17 halaman;

5. Naskah diserahkan dalam bentuk *soft copy* ke email redaksi, redaksimamangan@gmail.com
6. Sistematika penulisan artikel:
 - a) Judul: maksimal 14 kata dalam bahasa Indonesia dan 12 kata dalam bahasa Inggris; ditulis dengan huruf kapital, ukuran 12 pts;
 - b) Nama Penulis: tanpa mencantumkan gelar akademik. Artikel yang ditulis oleh lebih dari satu orang, harus mencantumkan setiap nama penulis, dengan meletakkan nama penulis utama di urutan awal; nama penulis diikuti dengan mencantumkan alamat email.
 - c) Lembaga: dicantumkan di bawah alamat email setelah nama penulis;
 - d) Abstrak dan Kata Kunci (*keyword*): Abstrak ditulis dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Panjang abstrak maksimal 200 kata, dan kata kunci (*keyword*) maksimal 5 kata. Abstrak memuat tujuan, metode, dan hasil penelitian;
 - e) Pendahuluan: berisi latar belakang masalah, konteks penelitian, telaah pustaka, dan tujuan penelitian. Seluruh bagian pendahuluan diuraikan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf;
 - f) Literature review atau kerangka teori : bagian ini merupakan uraian penulis tentang penelusuran penelitian terdahulu atau kajian teoritis yang digunakan dalam artikel. Literature review atau kerangka teori maksimal 2 halaman.
 - g) Metode Penelitian: berisi uraian tentang rancangan teknis-prosedural penelitian, berupa setting lokasi penelitian, jenis data penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data. dapat juga ditambahkan paradigma penelitian;
 - h) Hasil/ Temuan Penelitian/ Analisis: merupakan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Setiap temuan data penelitian harus dibahas. Pembahasan berupa pemaknaan, interpretasi, dan pendekatan atau pembacaan teori terhadap data yang diperoleh;
 - i) Simpulan: bagian ini terdiri dari temuan penelitian yang merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian atau merupakan intisari dari hasil pembahasan. Kesimpulan disajikan dalam bentuk paragraf;
 - j) Daftar Pustaka: hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk, dan setiap sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar pustaka. Rujukan berupa sumber-sumber primer yang terdiri dari hasil penelitian, artikel jurnal, dan penelitian sripsi, tesis dan disertasi;
 - k) Biodata Penulis: berupa nama, tempat tanggal lahir, alamat, lembaga, alamat email, nomor telepon/HP, pendidikan dan pekerjaan, serta publikasi karya/tulisan terbaru.

Contoh penulisan Daftar Pustaka:

Buku:

Anderson, D.W., Vault, V.D & Dickson, C.E. *Problems dan Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co, 1999.

Buku kumpulan artikel:

Saukah, A. & Waseso, M.G. (Eds.). *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah* (edisi ke-4, cetakan ke-1). Malang: UM Press, 2002.

Artikel dalam buku kumpulan artikel:

Russel, T. *An Alternative Conception: Representing Representation*. Dalam P.J. Black & A. Lucas (Eds.), *Children's Informal Ideas in Science* (hal. 62-84). London: Routledge, 1998.

Artikel dalam jurnal atau majalah:

Kansil, C.L. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX (4): 57-61, 2002.

Artikel dalam koran:

Pitunov, B. Sekolah Unggulan atukah Sekolah Pengunggulan? *Kompas*, hlm. 4 & 11, 13 Desember, 2002.

Tulisan/berita dalam koran (tanpa nama pengarang):

Republika. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hal. 3, 22 April 2013.

Dokumen resmi:

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Pedoman Penulisan Laporan Penelitian*. Jakarta: Depdikbud. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan nasional*. Jakarta: PT Armas Duta Jaya, 1978.

Buku terjemahan:

Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arif Furchan. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.

Skripsi, Tesis, Disertasi, Laporan Penelitian:

Kuncoro, T. Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Malang Jurusan Bangunan, program Studi Bangunan Gedung: Suatu Studi Berdasarkan Kebutuhan Dunia Usaha Jasa Konstruksi. *Tesis*. Malang: PPS IKIP MALANG, 1996.

Makalah seminar, lokakarya, penataran:

Waseso, M.G. Isi dan Format Jurnal Ilmiah. *Makalah*. Seminar Lokakarya Penulisan Artikel dan Pengelolaan Jurnal Ilmiah, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, 9-11 Agustus, 2001.

Internet (karya individual):

Hitchcock, S., Carr, L. & Hall, W. *A Survey of STM Online Journals, 1990-1995: The Calm before the Storm*, 1996. (<http://journal.ecs.soton.ac.uk/survey/survey.html>, diunduh 12 Juli 2011).

Internet (artikel dalam jurnal online):

Kumaidi. 1998. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (Online), Jilid 5, No. 4, (<http://www.malang.ac.id>, diunduh 20 Januari 2011).

Internet (bahan diskusi):

Wilson, D. 20 November 1995. Summary of Citing Internet Sites. *NETTRAIN Discussion List*, (Online), (NETTRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu, diunduh 22 Oktober 2010).

Internet (email pribadi):

Naga, D. S. (ikip-jkt@indo.net.id). 1 Oktober 2011. *Artikel untuk Turast*. E-mail kepada Subhan Ajrin (subhanajrin@gmail.com).



Penerbit:

Laboratorium Program Studi Pendidikan Sosiologi, STKIP PGRI Sumbar
Alamat: Kampus STKIP PGRI, Jl. Gunung Pangilun, Padang, Sumatera Barat
Email: redaksimamangan@gmail.com

ISSN 2301-8496

