

***LIFE STYLE OF URBAN SOCIETY (STUDY MEANING FAMILY BOX
FAMILY KARAOKE FOR STUDENTS IN HR. SOEBRANTAS STREET
PANAM)***

By :

Ella Marliza

[*ella_marliza@yahoo.com*](mailto:ella_marliza@yahoo.com)

Counsellor :

Dr. H. Yoserizal, MS

Sociology Major The Faculty Of Social Science And Political Science

University of Riau, Pekanbaru

*Campus Bina Widya At HR Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28293*

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRACT

Lifestyle of urban society that often modern actually related with society area as central government bussines, education and entertainment. At first karaoke considered as a expansive entertainment and look as evening entertainment in negative conotation by almost Indonesian people. At the time place of karaoke that first looked negative in as long as reduce because in almost place of karaoke called friendly. Place of karaoke that we done in this research is Family Box the location in HR. Soebrantas Street Panam of Pekanbaru City.

The purpose of this research is to find out what the meaning of Family Box karaoke for students and to know what the factors that make students visited Family Box karaoke. The method that used in this research is kualitatif method with descriptive research. In data collections the researcher use a participations observations. observation is equipped with photo cameras. Interview used is indepth interview be guided in interview guide which had been prepared in advance. The device that used in interview is filed note and tape recorder. Data analysis that used in this research is kualitatif data analysis.

The results of this research show that karaoke as a lifestyle of urban society. With karaoke students get having fun and satiesfied that you cand relive stress and mind burden that they felt. With hanging out and joking with friends in the room of the karaoke for society is effective to refreshing.

Key Words :Karaoke, Students and Meaning.

“Gaya Hidup Masyarakat Perkotaan (Studi *Meaning Family Box* Karaoke Keluarga Bagi Mahasiswa/i di Jalan HR. Soebrantas Panam)”

oleh :

Ella Marliza

ella_marliza@yahoo.com

Pembimbing :

Dr. H. Yoserizal, MS

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. HR Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293

Telp/Fax 0761-63272

ABSTRAK

Gaya hidup masyarakat perkotaan yang sering kali dikatakan modern sebenarnya berhubungan dengan lokasi daerah perkotaan sebagai pusat pemerintahan, bisnis, pusat pendidikan dan hiburan. Karaoke pada awalnya dianggap sebagai hiburan yang mahal dan dipandang sebagai hiburan malam yang berkonotasi negatif oleh sebagian masyarakat Indonesia. Seiring dengan berjalannya waktu, tempat karaoke yang mulanya dipandang negatif ini semakin lama semakin berkurang, karena pada sebagian tempat karaoke disebutkan sebagai tempat karaoke keluarga dan menjadi sebuah tempat hiburan yang bersahabat. Tempat karaoke yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah *Family Box* yang berlokasi di Jalan HR. Soebrantas Panam kota Pekanbaru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa makna *Family Box* karaoke keluarga bagi mahasiswa/i serta ingin mengetahui apa faktor-faktor yang membuat mahasiswa/i mengunjungi *Family Box* karaoke keluarga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi partisipasi, observasi tanpa partisipasi, wawancara kepada 10 informan, dan metode triangulasi. Observasi dilengkapi dengan kamera foto. Wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan berpedoman pada *interview guide* yang telah dipersiapkan sebelumnya. Perlengkapan yang digunakan pada saat wawancara adalah catatan tertulis (*field note*) dan *tape recorder*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karaoke sebagai suatu gaya hidup masyarakat perkotaan. Dengan berkaraoke mahasiswa memperoleh kesenangan dan kepuasan yang mampu menghilangkan stress serta beban pikiran yang dirasakan. Dengan berkumpul dan bersenda gurau dengan teman-teman di ruangan karaoke bagi masyarakat perkotaan adalah hal yang ampuh untuk menghibur diri atau *refreshing*.

Kata kunci : Karaoke, mahasiswa/i, dan makna

PENDAHULUAN

Latarbelakang Masalah

Membahas tentang gaya hidup manusia memang tidak asing lagi untuk dipelajari di Sosiologi. Dari zaman ke zaman terlihat perubahan gaya hidup yang cenderung berbeda. Gaya hidup juga didukung dengan perkembangan teknologi. Globalisasi sangat menyebar luas di seluruh pelosok dunia, Negara maju yang sangat cenderung dan juga telah terasa di Indonesia yang hanya sebagai Negara berkembang. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak globalisasi informasi, mode, serta munculnya media massa dan elektronik seperti internet, televisi dan alat komunikasi yang dapat merubah gaya atau pola hidup yang terkesan modern. Dengan mudahnya manusia dalam melakukan pekerjaan atau pun kegiatan. Namun, seiring berkembangnya teknologi banyak hal yang berlebihan seperti melakukan kegiatan bermain sehingga dapat menyebabkan lupa waktu dengan apa yang seharusnya dilakukan dengan kegiatan yang bermanfaat.

Tidak hanya dalam bidang teknologi tetapi juga dalam bidang industri juga sangat berkembang pesat di Indonesia saat ini yaitu sektor industri hiburan. Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan dan salah satu tempat hiburan yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah tempat karaoke. kurang dibandingkan CD audio khusus.

Bisnis karaoke keluarga sendiri dimulai di Indonesia oleh sebuah perusahaan yang memberikan nama tempat karaokenya bernama *Happy Puppy*. Rumah Beryanyi Keluarga *Happy Puppy* sendiri didirikan di Surabaya pada tanggal 14 November 1992 oleh Santoso Setyadji. Usaha ini dikenal karena merintis dan memomulerkan "Karaoke Putih" (karaoke keluarga) di Indonesia dengan kebijakan yang secara konsisten mengembangkan *No Hostess* (tempat tanpa wanita yang menemani dalam *box* karaoke / pemandu lagu), *No Whiskey* (tempat tanpa minum-minuman keras), *No Drug* (tempat tanpa obat-obatan) dan *No House Music* (tempat tanpa *house music*).

Konsep karaoke keluarga sengaja dipilih untuk menghilangkan stigma karaoke sebagai tempat maksiat, sehingga *Happy Puppy* mendapat penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MURI) sebagai karaoke pertama yang menggunakan konsep keluarga. Artinya bahwa konsep keluarga adalah karaoke bisa benuansa lain sebagai tempat yang nyaman, bersih, jauh dari kesan maksiat kerana tidak menyediakan pemandu maupun minuman keras. Selain *Happy Puppy*, Muncul pula Nama tempat karaoke NAV yang dikelola seorang pengusaha dari Jawa Timur. Karaoke Keluarga Nav lahir di kota Surabaya, dan akhirnya bisa membuka cabang di luar surabaya. Di awal berdirinya, Nirwana *Audio Visual* (Nav) mencoba konsep *food and baverage* (restoran). Dengan itu, usai berkaraoke, perut yang lapar bisa diisi hidangan sesuai pesanan. Perkembangan bisnis karaoke keluarga mulai populer sejak

kalangan artis ikut membuka bisnis karaoke keluarga juga. Adalah Inul Daratista, artis pertama yang membuka rumah karaoke keluarga. Inul memberi nama usahanya itu dengan nama Inul Vista. Kemudian ada juga Nama Rossa (Diva), Maia Estianti (Alegro KTV), juga Lyra Virna dan penyanyi lagu-lagu Jawa Didi Kempot yang juga tertarik membuka bisnis Karaoke keluarga ini. Seiring dengan perkembangan gaya hidup masyarakat yang semakin modern, kebiasaan sehari-hari pun ikut berubah. Mulai dari kebiasaan bersosialisasi, mencari hiburan dan rekreasi, juga sampai dengan kebiasaan konsumsi mengalami perubahan yang dramatis. Salah satu pengaruh yang utama adalah karena kesibukan dan mobilitas masyarakat yang semakin meningkat disamping pengaruh globalisasi yang membawa serta gaya hidup dan kebudayaan masyarakat Negara maju. Sebagai contoh, bila sebelumnya masyarakat lebih sering menyantap hidangan di rumah, maka dizaman sekarang ini kebiasaan itu mulai disalurkan diluar rumah seperti di cafe atau di restoran maupun mall. Masyarakat perkotaan identik dengan sifat yang individual, materialistis, penuh kemewahan, di kelilingi gedung-gedung yang menjulang tinggi, perkantoran yang mewah, dan pabrik-pabrik yang besar. Asumsi kita tentang kota adalah tempat kesuksesan seseorang.

Masyarakat perkotaan lebih dipahami sebagai kehidupan komunitas yang memiliki sifat kehidupan dan ciri-ciri kehidupannya berbeda dengan masyarakat pedesaan. Akan tetapi kenyataannya di perkotaan juga masih banyak terdapat beberapa kelompok pekerja-pekerja di sektor informal, misalnya

tukang becak, tukang sapu jalanan, pemulung sampai pengemis. Dan bila kita telusuri masih banyak juga terdapat perkampungan perkampungan kumuh tidak layak huni

(<http://cahyamenethil.wordpress.com/2010/11/29/masyarakat-perkotaan-danmasyarakat-pedesaan/>).

Gaya hidup yang merubah mereka sehingga menjadi manusia yang modern layaknya hidup di perkotaan saat ini. Di Pekanbaru juga sangat banyak tempat hiburan karaoke keluarga antara lain, *Happy Puppy*, *Nav*, *Lyrics*, *Diva*, *Central*, *Studio*, *Family Box*, dll. Namun yang menjadi tempat untuk dilakukan penelitian adalah *Family Box* di Jalan HR. Soebrantas No. 168 I & J. *Family Box* didirikan pada th 2011 oleh Bapak Edi, Tongseng, dan Sanjaya. Kedewasaan manusia tidak terlepas dan dipisahkan dari latar belakang sosial budaya tempat seseorang dibesarkan, karena kebudayaan adalah pedoman bertingkah laku, cara seseorang membawa diri, dan menjadi bagian masyarakatnya. Kebudayaan diciptakan manusia dan menciptakan manusia yang selalu berhadapan dengan berbagai kemungkinan perubahan yang terjadi karena kemajuan teknologi. Walaupun setiap masyarakat dan kebudayaan berbeda dalam cara mempersiapkan seseorang atau anggotanya, untuk menghadapinya, namun kesamaannya adalah memberikan kematangan, kemandirian, pengetahuan, ketegasan untuk mengadakan pemilihan terhadap hal-hal yang dihadapi (Hans J. Daeng:2000).

Cara manusia dalam menikmati hidupnya sangat berbeda, berbeda gaya hidup itulah yang menunjukkan bagaimana perilaku kesehariannya bahkan dalam menikmati hiburannya masing-masing. Masing-masing berbeda keinginan, begitu banyak tempat hiburan di kota ini, tetapi mahasiswa kebanyakan memilih tempat hiburan karaoke keluarga yaitu di *Family Box* karena jauh terkesan negatif karena *Family Box* yang berada di Jalan HR Soebrantas tersebut tidak menyediakan wanita penghibur layaknya ditempat karaoke yang identik dengan hiburan malam. Dengan pandainya memilih *Family Box* untuk berkaraoke tentu saja mahasiswa mempunyai makna pada *Family Box*.

Sering peneliti memperhatikan banyak mahasiswa yang berada di tempat karaoke *Family Box* dengan teman-temannya, ada yang berkelompok bahkan ada yang berdua saja disaat jam perkuliahan, padahal pada saat *weekend* atau pada hari libur lebih baik untuk berkaraoke jika hanya untuk *refreshing*. Pada siang hari mereka bersantai-santai seharusnya masih banyak aktivitas dikampus yang semestinya dijalani seperti keperpustakaan, mengerjakan tugas, dan berdiskusi. Tetapi mereka menghabiskan waktu dengan berkaraoke dengan teman-teman, sering peneliti melihat mereka bercengkrama dengan teman-teman ditempat karaoke berjoget bahkan ada yang mengerjakan tugas di ruangan karaoke tersebut. Bedanya penelitian penulis dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya yang meneliti tentang gaya hidup berkaraoke pada penelitian penulis,

penulis ingin mengetahui apa makna tempat karaoke *Family Box* bagi mahasiswa. Sedangkan pada penelitian terdahulu Mardiana (2010) membahas bagaimana gaya hidup mahasiswa di *Happy Puppy* di kota Medan. Inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di *Family Box* karaoke keluarga yang berlokasi di Panam Pekanbaru. "Peneliti ingin mengetahui apa makna *Family Box* Karaoke Keluarga bagi mahasiswa yang sering berkaraoke di *Family Box*, apa saja faktor-faktor yang membuat mahasiswa sering mengunjungi *Family Box* Karaoke Keluarga".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa makna *Family Box* bagi mahasiswa?
2. Faktor-faktor apa saja yang membuat mahasiswa sering berkunjung ke *Family Box*?

Tujuan Penelitian

Setiap penelitian membutuhkan tujuan agar penelitian yang dilakukannya dapat berjalan dengan baik, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui makna *Family Box* bagi mahasiswa.
2. Untuk menjelaskan faktor - faktor yang menyebabkan banyak mahasiswa mengunjungi tempat karaoke *Family Box*.

TINJAUAN PUSTAKA

Meaning (Makna)

Blumer mengajukan premis pertama, bahwa manusia bertindak atau bersikap(*act*) terhadap sesuatu benda(*thing*) berdasarkan makna-makna yang dimiliki benda itu bagi mereka (*meaning*).

Premis kedua Blumer ialah, pemaknaan muncul dari interaksi sosial yang dipertukarkan di antara mereka. Makna bukan muncul atau melekat pada sesuatu atau suatu objek secara alamiah. Makna tidak bisa muncul 'dari sananya'. Makna berasal dari hasil proses negosiasi melalui penggunaan bahasa (*language*) dalam perspektif interaksionisme simbolik. Di sini, Blumer menegaskan tentang pentingnya penamaan dalam proses pemaknaan. Sementara itu Mead juga meyakini bahwa penamaan simbolik ini adalah dasar bagi masyarakat manusiawi (*human society*).

Premis ketiga Blumer adalah makna-makna tersebut disempurnakan pada saat proses interaksi sosial berlangsung. Makna-makna tersebut berasal dari interaksi dengan orang lain, sebagaimana dinyatakan Blumer, "Bagi seseorang, makna dari sesuatu berasal dari cara-cara orang lain bertindak terhadapnya dalam kaitannya dengan sesuatu itu." (I. B Wirawan, 2012:129). Menurut Soeprapto (2001), hanya sedikit ahli yang menilai bahwa ada yang salah dalam dasar pemikiran yang pertama. "Arti" (*mean*) dianggap sudah semestinya begitu, sehingga tersisih dan dianggap tidak penting. "Arti" dianggap sebagai sebuah interaksi

netral antara faktor-faktor yang bertanggungjawab pada tingkah laku manusia, sedangkan 'tingkah laku' adalah hasil dari beberapa faktor. Kita bisa melihatnya dalam ilmu psikologi sosial saat ini. Posisi teori interaksionisme simbolis adalah sebaliknya, bahwa arti yang dimiliki benda-benda untuk manusia adalah berpusat dalam kebenaran manusia itu sendiri.

Menurut Blumer dalam Margaret M. Poloma (2003:259) menyebutkan Bagi seseorang, makna dari sesuatu berasal dari cara-cara orang lain bertindak terhadapnya dalam kaitannya dengan sesuatu itu. Aktor memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformir makna dalam hubungannya dengan situasi di mana dia ditempatkan dan arah tindakannya. Sebenarnya, interpretasi seharusnya tidak dianggap hanya sebagai penerapan makna-makna yang telah ditetapkan, tetapi sebagai suatu proses pembentukan dimana makna yang dipakai dan disempurnakan sebagai instrumen bagi pengarah dan pembentukan tindakan.

Selain itu menurut Blumer sebagaimana dikutip oleh Margaret M. Poloma, Dengan demikian manusia merupakan actor yang sadar dan reflektif, yang menyatukan objek-objek yang diketahuinya melalui apa yang disebut sebagai proses *self-indication*. *Self-indication* adalah "proses komunikasi yang sedang berjalan dimana individu mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna itu". Proses *self-indication* ini terjadi dalam konteks

social dimana individu mencoba “mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakannya sebagaimana dia menafsirkan tindakan itu”.

Jadi, berdasarkan judul penelitian mengenai *meaning* (makna) maka untuk mempermudah peneliti melakukan penelitian harus mengetahui dulu apa maksud dari *meaning* (makna) yakni bagaimana seseorang merasakan sesuatu atau bertindak terhadap sesuatu atau objek tersebut.

Membuat Pilihan

Menurut Manis dan Meltzer dalam George Ritzer & Douglas J. Goodman (2011:294), Sebagian karena kemampuan menggunakan arti maka manusia dapat membuat pilihan tindakan dimana mereka terlibat. orang tak harus menyetujui arti dan *symbol* yang dipaksakan terhadap mereka. Berdasarkan penafsiran mereka sendiri, “manusia mampu membentuk arti baru dan deretan arti baru” terhadap situasi. Jadi, actor setidaknya mempunyai sedikit otonomi. Mereka tak semata-mata sekadar dibatasi atau ditentukan, mereka mampu membuat pilihan yang unik dan bebas. Begitu pula mereka mampu membangun kehidupan dengan gaya yang unik (Perinbanayagam dalam Ritzer 2011:294).

Blumer (1969-14) dikutip oleh Margaret M. Poloma, Bukan hanya sebagai organisme yang memberi tanggapan terhadap pengaruh berbagai faktor atasnya atau melaluinya manusia dilihat sebagai organisme yang harus

berhubungan dengan apa yang diperhatikannya. Dia bergulat dengan apa yang diperhatikannya, dengan terlibat dalam proses identifikasi diri di mana dia menangkap objek yang diperhatikan, mengartikan, dan menggunakan pengertian tersebut sebagai dasar bagi pengarahannya tindakannya.

Ketika seseorang sudah mengetahui apa makna terhadap sesuatu atau objek tersebut maka seseorang sudah dapat memilih atau membuat pilihan terhadap sesuatu yang menurutnya baik diantara sesuatu itu, yang dimaksud sesuatu didalam penelitian ini adalah objeknya yaitu *Family Box* karaoke keluarga.

Tindakan sosial

Tindakan sosial menurut Max Weber adalah suatu tindakan individu sepanjang tindakan itu mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain (Weber dalam Ritzer 1975). Max Weber mengatakan, individu manusia dalam masyarakat merupakan actor yang kreatif dan realitas social bukan merupakan alat yang statis dari pada paksaan fakta social. Artinya, tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma, kebiasaan, nilai, dan sebagainya yang tercakup di dalam konsep fakta *social*.

Bagi Blumer, keistimewaan pendekatan kaum interaksionisme simbolis ialah manusia dilihat saling menafsirkan atau membatasi masing-masing tindakan mereka dan bukan hanya saling bereaksi kepada setiap tindakan itu menurut mode stimulus-respon. Seseorang tidak langsung memberi respon pada tindakan orang

lain, tetapi didasari oleh pengertian yang diberikan kepada tindakan itu. Blumer dalam Margaret M. Poloma menyatakan, “dengan demikian interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol, oleh penafsiran, oleh kepastian makna dari tindakan-tindakan orang lain.

Selain itu Blumer juga menulis (1969: 15) dikutip oleh Margaret M. Poloma (2003:265), pada dasarnya tindakan manusia terdiri dari pertimbangan atas berbagai hal yang diketahuinya dan melahirkan serangkaian kelakuan atas dasar bagaimana mereka menafsirkan hal tersebut. Hal-hal yang dipertimbangkan itu mencakup berbagai masalah seperti keinginan dan kemauan, tujuan dan sarana yang tersedia untuk mencapainya, serta tindakan yang diharapkan dari orang lain, gambaran tentang diri sendiri, dan mungkin hasil dari cara bertindak tertentu.

Weber juga berpendapat dalam Hamidi (2010) bahwa semua tindakan manusia diarahkan oleh makna-makna. Jadi, untuk memahami dan menjelaskan tindakan, makna-makna dan motif-motif yang ada dibalik tindakan tersebut harus digali dan diapresiasi. Bagaimana proses, apa pertimbangan nalar, dan alasan suatu tindakan dipilih untuk dilakukan (Weber, 1978:4). Selanjutnya Weber menyatakan bahwa suatu tindakan rasional terjadi ketika seseorang sedang mencoba untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan melakukan seleksi pada cara-cara (*means*) yang dinilai tepat untuk mewujudkannya sesuai dengan situasi yang ada.

Sudah kita ketahui seseorang bertindak sesuai apa yang sudah mereka pikirkan terlebih dahulu,

maka tindakan yang mereka lakukan sudah sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan pikirkan lalu ketika subjek nya lebih dari satu maka ini sudah menjadi tindakan sosial, seperti mahasiswa yang berkaraoke tidak hanya sendiri melainkan bersama dengan teman-temannya.

Gaya Hidup

Sosiologi menjadikan gaya hidup sebagai pintu masuk untuk memahami pengaruh nilai dan norma sosial dalam diri individu. Gaya hidup dipandang sebagai pola-pola tingkah laku yang diungkapkan manusia sebagai respons terhadap hidup dan segala hal yang melingkupinya. Gaya hidup dipahami sebagai adaptasi aktif individu terhadap kondisi sosial dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk menyatu dan bersosialisasi dengan orang lain. Cara berpakaian, konsumsi makanan, cara kerja, bagaimana individu mengisi kesehariannya merupakan unsur-unsur yang membentuk gaya hidup. Kepribadian sebagai penentu gaya hidup, dan oleh karena kepribadian setiap manusia unik, gaya hidup pun unik. Gaya hidup dipahami sebagai tata cara hidup yang mencerminkan sikap-sikap dan nilai dari seseorang dalam menjalankan kehidupannya.

Hurlock (1980:213) mengatakan “remaja lebih banyak diluar bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok, maka dapatlah dimengerti bahwa pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga,” pada saat remaja

cenderung memilih berteman atau bergaul dengan sebaya, dengan seringnya mereka bersama dengan sebayanya dapat mempengaruhi sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku.

Ketika satu gaya hidup menyebar kepada banyak orang dan mode yang diikuti, pemahaman terhadap gaya hidup sebagai satu keunikan tidak memadai lagi digunakan. Gaya hidup bukan lagi semata tata cara atau kebiasaan pribadi dan unik dari individu, tetapi menjadi sesuatu yang diadopsi oleh sekelompok orang. Sebuah gaya hidup bisa menjadi populer dan diikuti oleh banyak orang. Beberapa kritikus memandang pengadopsian gaya hidup tertentu oleh banyak orang sebagai indikasi dari masifikasi, pemassalan yang disebabkan oleh ketidakmampuan mereka menemukan jati dirinya. Beberapa yang menilai gejala penularan gaya hidup sebagai keberhasilan kapitalisme mempengaruhi para konsumennya untuk menggunakan produk-produk massal demi keuntungan para kapitalis sebagai produsen (Alfathri, 2006:36-38).

Istilah gaya hidup, 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. Cara bukan sesuatu yang alamiah, melainkan hal yang ditemukan, diadopsi atau diciptakan, dikembangkan, dan digunakan untuk menampilkan tindakan agar mencapai tujuan tertentu (Daeng, 2000:36-38).

Menurut Winarno (1980:85), gaya hidup dapat diasumsikan sebagai caracara bertindak yang sering disebut mekanisme penyesuaian yakni cara-cara itu menjadi cara-cara bertindak yang bersifat kebiasaan. Cara-cara itu pada kenyataannya didasarkan pada pengalaman-pengalaman seseorang dalam kehidupannya. Dengan kata lain, gaya hidup seseorang itu merupakan gambaran dari watak, status, perilaku, dan peranannya dalam masyarakat.

Berbeda dengan Kartodirdjo (1987:53), gaya hidup merupakan suatu produk dari stratifikasi sosial sehingga faktor status, kedudukan, dan kekayaan dapat membentuk struktur gaya hidup. Gaya hidup ini pada hakekatnya akan membentuk suatu eksklusifisme yang tidak lain bertujuan hendak membedakan status antara golongan yang satu dengan golongan yang lainnya dalam suatu stratifikasi sosial.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Pekanbaru tepatnya di Jalan HR. Soebrantas. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan di tempat Karaoke *Family Box*. Dipilih karena ditempat karaoke *Family Box* banyak terdapat mahasiswa/i yang berkaraoke, suatu fenomena sosial yang menarik pada saat globalisasi, industri hiburan berkembang sangat pesat salah satunya adalah tempat hiburan karaoke. Sehingga peneliti ingin tahu mengapa *Family Box* menjadi tujuan mahasiswa ketika ingin berkaraoke dan memberikan makna serta faktor-faktor

mahasiswa/i mengunjungi *Family Box*.

Subjek Penelitian

Populasi yang merupakan sumber data primer didalam penelitian ini adalah mahasiswa/i yang mengunjungi tempat karaoke *Family Box*. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. Secara bahasa, kata *purposive* berarti sengaja. Jadi, *purposive sampling* berarti teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu. Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti (penentuan sampel dilakukan dengan memilih mereka yang pada saat dilakukan penelitian berada di lokasi penelitian). Dalam penelitian ditetapkan sebanyak 10 orang responden, dengan mempertimbangkan alasan, alasannya adalah semua responden sering ke *Family Box* dalam hal ini sering yaitu sebulan minimal dua kali, mereka sering pergi berkelompok, meski ada juga yang pergi berdua.

Jenis dan Sumber Data

Sumber Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

Data Primer

Data primer yaitu suatu data yang berisi tentang bahan dari

penelitian yang diperoleh langsung dari para responden. Data primer yang dimaksudkan ialah yang mencakup jawaban hasil dari wawancara dengan responden serta hasil dari observasi, data yang kemudian ditriangulasikan dengan jawaban informan lainnya.

Data yang diperoleh dari 10 orang subjek penelitian yang berguna menjawab permasalahan yang ada, data primer langsung dari lapangan dengan metode wawancara yang terstruktur yaitu dengan menggunakan wawancara mendalam untuk memperoleh informasi.

- Karakteristik : usia, pendidikan, daerah asal, kekerapan mengunjungi *Family Box*
- Makna *Family Box* bagi mahasiswa/i
- Faktor-faktor yang membuat mahasiswa/i mengunjungi *Family Box*

Data Sekunder

Data sekunder dapat berupa informasi dari pihak lain yaitu dalam penelitian ini peneliti meminta info dari *supervisor* atau karyawan *Family Box*. Lalu data juga diperoleh dari berbagai sumber guna mendukung informasi yang diperoleh dari lapangan yaitu dari internet, skripsi terdahulu.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Langsung (yaitu pengamatan secara langsung pada aktivitas berkaraoke di *Family Box* Panam)
2. Wawancara (memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka

antara si penanya dengan si penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

3. Dokumentasi (foto-foto saat peneliti mewawancarai responden)

Teknik Analisis Data

Peneliti mengolah dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis secara *deskriptif-kualitatif*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Makna *Family Box* bagi mahasiswa/i

1. Sebagai tempat untuk menyalurkan bakat

Bakat adalah sesuatu yang ada didalam diri seseorang atau kemampuan dasar seseorang untuk belajar dalam tempo yang relatif pendek dibandingkan orang lain, namun hasilnya justru lebih baik. Bakat merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang sebagai bawaan sejak lahir. Namun jika bakat tidak diasah atau tidak dikeluarkan maka disebutlah sebagai suatu bakat yang terpendam. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang religious namun sangat gemar bernyanyi, tidak dipungkiri masyarakat Indonesia sangat membutuhkan tempat hiburan bernyanyi yang layak dan bebas dari simbol hiburan malam. Suatu bakat pandai bernyanyi inilah yang ingin ditunjukkan oleh sebagian besar masyarakat jika dirinya tidak mampu bernyanyi dikhalayak ramai,

sehingga hanya menyewa room karaoke untuk menunjukkan kepandaiannya bernyanyi tanpa dilihat dan didengar oleh orang lain hanya teman atau kerabatnya saja yang melihat dan mendengar saat berkaraoke.

2. Sebagai tempat hiburan

Setiap manusia pasti pernah merasakan kejenuhan dengan berbagai aktivitas yang dilakukan. Sehingga manusia sangat butuh hiburan guna menghilangkan rasa kejenuhan tersebut. Pada masyarakat perkotaan tempat karaoke keluarga sudah sangat familiar dimata masyarakat, sehingga masyarakat tidak perlu khawatir jika ingin mengibur diri. Segudang aktivitas yang dijalani masyarakat perkotaan mengharuskan mereka mencari tempat hiburan seperti tempat karaoke.

Seperti yang dikatakan Richard Dyer (During, 199;271-272), hiburan merupakan kebutuhan pribadi masyarakat yang telah dipengaruhi oleh struktur kapitalis. Hiburan menyatu dengan makna-makna hiburan dan saat ini didominasi oleh musik. Saat ini musik merupakan perangkat hiburan yang lengkap yang dipadukan dengan berbagai seni lainnya. Hampir tidak ditemui sebuah hiburan tanpa mengabaikan peran musik, sebaliknya musik menjadi sebuah bangunan hiburan yang besar dan paling lengkap. Sehingga komposit dunia musik menjadi sebuah seni pertunjukan profesional yang menghasilkan uang dan menciptakan lapangan kerja yang luas.

Menurut Richard Dyers (During, 199;271-272), hiburan merupakan respon emosi jiwa dan perkembangan implikasi emosi diri, merupakan suatu tanda keinginan manusia meronta-ronta ingin ditanggapi dengan memenuhinya.

Weber mengemukakan bahwa persamaan kehormatan status terutama dinyatakan melalui persamaan gaya hidup (*style of life*). Di bidang pergaulan, gaya hidup ini dapat berwujud pembatasan terhadap pergaulan erat dengan orang yang statusnya lebih rendah. Selain adanya pembatasan dalam pergaulan, menurut Weber kelompok status ditandai pula oleh adanya berbagai hak istimewa dan monopoli atas barang dan kesempatan ideal maupun material, kelompok status dibeda-bedakan atas dasar gaya hidup yang tercermin dalam gaya konsumsi. Weber mengemukakan bahwa kelompok status merupakan pendukung adat yang menciptakan dan melestarikan semua adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat (Kamanto Sunarto, 1993:93).

Gaya hidup yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat terutama mahasiswa di kota Pekanbaru pada saat ini cenderung mengikuti trend yang berlaku pada saat ini. Secara tidak sadar, tindakan yang dilakukan seorang individu bukanlah murni tindakan objektifnya, akan tetapi termotivasi oleh unsur-unsur yang ada diluar individu sehingga apa yang sedang berlaku umum disekitarnya itulah yang menjadi dasar tindakannya. Dengan kegiatan berkaraoke tersebut mahasiswa secara tidak langsung telah mengubah gaya hidup mereka

yang sedang mengikuti trend berkaraoke.

3. Sebagai media untuk mengekspresikan diri

Ekspresi adalah ungkapan atau luapan sedangkan mengekspresikan adalah menyampaikan dan mengutarakan, jadi mengekspresikan diri adalah menyampaikan dan mengutarakan apa yang dirasa oleh diri yang melibatkan anggota badan. Semua orang butuh ruang untuk mengekspresikan dirinya. Namun ada kalanya orang tidak mampu menunjukan ekspresi dirinya kepada orang lain yang ada disekitarnya. Lalu ia memendam apa yang ia rasakan. Ini bahkan tidak baik untuk tidak diutarakan karena akan terjadi tidak bagus nya *mood* seseorang dan menimbulkan rasa sedih yang berkepanjangan. Semua orang punya cara untuk mengekspresikan dirinya masing-masing misalnya saja dengan cara mengunggah foto atau video di media sosial dan juga curhat-curhatan di akun sosial media seperti facebook, twitter dll, dan juga dengan cara bernyanyi sambil teriak-teriak. Itu sebenarnya tergantung dengan apa yang dirasakan oleh individu tersebut dan bagaimana cara pengekspresian diri mereka.

4. Sebagai sarana bersilaturahmi

Bersilaturahmi dalam makna *Family Box* ini dimaksudkan bagi masyarakat, sejatinya tempat bersilaturahmi itu biasanya adalah di rumah-rumah saudara atau teman-teman. Namun seiring berjalannya

waktu dan bertambah modern nya masyarakat perkotaan bisa memanfaatkan tempat karaoke sebagai tempat bertemu dan berkumpulnya dengan para kerabat maupun teman-teman. Jika dilihat dalam konteks makna *Family Box* yang lainnya ini sebagai suatu makna tersendiri bagi para masyarakat yang menganggap *Family Box* sebagai suatu tempat untuk memperkuat silaturahmi dan hubungan kekeluargaan.

Kebersamaan yang dipupuk erat tidak akan abadi jika intensitas pertemuan tidak dijaga, maka dari itu penting bagi manusia jika pertemuan sudah tidak intens lagi maka dibutuhkan pertemuan atau berkumpul kembali agar kebersamaan yang dulu tidak terbuang begitu saja atau tidak terlupakan. Secara tidak langsung berkaraoke bersama teman, sahabat, atau keluarga sangat memupuk erat kebersamaan tersebut agar menjadi lebih akrab.

Faktor-faktor yang membuat mahasiswa mengunjungi *Family Box*

1. Ajakan Teman

Tidak hanya dikarenakan persoalan hobi, bakat maupun hiburan mahasiswa banyak ke *Family Box* namun ada faktor karena hal diajak teman. Adanya ajakan dari teman-teman dan para sahabat menjadi sebuah alasan sebagian masyarakat perkotaan melakukan kegiatan berkaraoke. Pada awalnya masyarakat dan terutama mahasiswa ada yang merasa tidak tertarik dengan kegiatan tersebut namun karena ajakan teman terdekat maka mahasiswa tersebut menjadi tertarik

untuk mencobanya. Pada dasarnya memang anak muda tidak terkecuali mahasiswa memang sangat mementingkan ngumpul dan tidak terlepas dari kehidupan berkomunitas, mahasiswa lebih suka nongkrong dengan teman sebayanya.

2. Lokasi strategis

Karena *Family Box* terletak didekat kampus negeri maupun swasta di Panam maka ini juga menjadi faktor penyebab mahasiswa lebih meluangkan waktunya dan *refresh* diri di *Family Box* dibandingkan dengan tempat karaoke lainnya tentu nya dengan faktor-faktor lain yang mendukung. Dekat dengan wilayah kampus merupakan alasan bagi mahasiswa Unri maupun yang tinggal dekat dengan *Family Box* untuk memilih lebih berkaraoke di *Family Box*.

3. Ada Waktu Luang

Karna alasan ada waktu ini maksudnya ketika mahasiswa sibuk dengan kegiatan kampusnya tentu saja mahasiswa lebih memfokuskan masuk perkuliahan. Namun, jika mahasiswa itu merasa sangat butuh refreshing maka dengan sendirinya mahasiswa memerlukan hiburan seperti shopping atau hanya jalan-jalan ke Mal, nonton film di bioskop dan lain-lain. Namun bukan hanya itu saja cara mahasiswa memanfaatkan waktu luangnya tetapi mahasiswa saat ini lebih memilih hiburan yang positif yaitu dengan berkaraoke, karaoke merupakan sarana rekreasi untuk melepas kepenatan dan untuk *refreshing*.

4. Biaya terjangkau

Dari sekian faktor-faktor penyebab mahasiswa mengunjungi

Family Box diatas maka biaya terjangkau menjadi faktor utama dikarenakan *Family Box* merupakan tempat karaoke yang sangat ekonomis diantara tempat-tempat karaoke lainnya. Banyak mahasiswa yang mengaku hal tersebut, dikarenakan banyak juga promo-promo yang diberikan di *Family Box*.

Tidak dipungkiri mahasiswa kebanyakan belum bisa menghasilkan uang sendiri masih bergantung kepada orang tua, sehingga ini menyebabkan mahasiswa memilih tempat-tempat hiburan yang sesuai dengan isi kantong mereka. Memang tempat karaoke bukan tempat hiburan yang sangat mahal namun menjadi suatu penarik terhadap masyarakat yang tinggal diperkotaan memilih yang harga nya terjangkau seperti di *Family Box*.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Pertanyaan pertama dapat dijawab bahwa makna *Family Box* bagi mahasiswa adalah sebagai tempat menyalurkan bakat, sebagai hiburan, sebagai media untuk mengekspresikan diri, dan yang terakhir adalah sebagai tempat bersilaturahmi. Tidak hanya ke empat makna terpenting dalam penelitian ini saja, tetapi bagi mahasiswa pandangan tempat karaoke pada saat ini tidak sama dengan berbagai pandangan sebelumnya yang menyebutkan tempat karaoke sebagai tempat kaum lelaki bersenang-senang dengan minum-minuman keras dan ditemani wanita penghibur. Namun dengan munculnya karaoke yang bertema karaoke keluarga telah mengubah

pandangan miring mereka selama ini. Karaoke menjadi trend bagi mahasiswa pada saat ini, bahkan telah menjadi sebuah gaya hidup dan dianggap sebagai suatu kebutuhan yaitu sebagai tempat hiburan pelepas stress juga sekaligus sebagai penyalur bakat dan hobi seperti yang sudah diuraikan diatas.

Pertanyaan pemasalahan penelitian yang kedua dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki faktor-faktor tersendiri memilih berkaraoke di *Family Box* yaitu faktor pertama ialah ajakan teman, yang kedua adalah lokasi yang strategis, maksudnya adalah responden yang berdomisili di Panam memilih *Family Box* karena dekat dari kampus dan rumah mereka. Faktor yang ketiga adalah karena ada waktu luang, karena mahasiswa banyak yang memiliki aktivitas yang padat sehingga mahasiswa berkaraoke tentu saja jika ada waktu luang, libur kuliah, jam kosong, dan *weekend*. Faktor yang terakhir adalah biaya terjangkau, mahasiswa memilih tempat karaoke yang sesuai isi kantongnya, karena *Family Box* adalah salah satu tempat karaoke yang tempatnya nyaman, aman dan jauh dari kesan negatif dan tentu saja karena banyak promo-promo harga ruangan, promo harga makanan dan minuman dan pajak sudah termasuk di biaya room atau makanan dan minuman.

DAFTAR PUSTAKA

Adlin, Alfathri. 2006. *Resistensi Gaya Hidup*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Daeng, Hans J. 2000. *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- During, Simon. 1994. *The Cultural Studies Reader*. London: Routledge.
- Harahap, Mardiana. 2010. *Karaoke: Sebuah Gaya Hidup Masyarakat Perkotaan*. Medan. Jurusan Antropologi Fisip USU. Skripsi-S1 (Tidak Terbit).
- Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan* (edisi kelima). Jakarta: Erlangga.
- Kartodirdjo, Sartono. 1987. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: UGM Press.
- Poloma, Margaret, M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi Modern*, Ed. Ke-6; (terjemahan: Alimandan). Jakarta: Prenada Media Group.
- Sunarto, Kamanto. 1993. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: LP-
- Winarno, Thomas. 1980. *Pengembangan Gaya Hidup dan Mekanisme Penyesuaian dalam Perkembangan Pribadi dan Keseimbangan Mental*. Bandung: Jemnas.
- Wirawan, I. B. 2012. *Teori-Teori Sosial: Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- <http://cahyamenethil.wordpress.com/2010/11/29/masyarakat-perkotaan-danmasyarakat-pedesaan/>

